'게임챔프'의 명성에 '파워'를 더한 신 감각 게임지

독점 기사제휴

GAME POWER

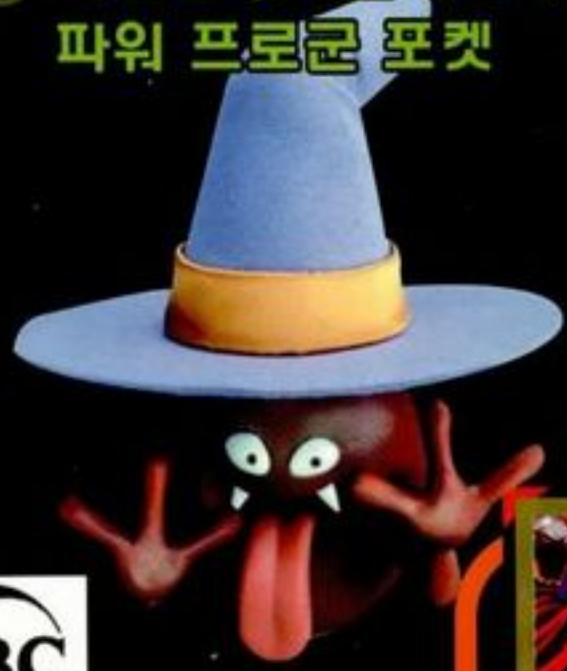
99.7

춘소프트 전격 탐방!!

PS용 「톨네코의 대모험2」, N64용 「떠돌이 시렌2」 제작 돌입

トルネコの大冒険2

집중공략

- PS 에이스 컴뱃3
- SS 프렌즈 -청춘의 빛-
- N64 포켓몬스타디움2
- GBC 여신전생외전 Ⅰ&Ⅱ
- 파워 프로군 포켓

파워특보

- 「A열차로 가자6」 PS2
- 「와일드 암즈2」 PS
- 「듀프리즘」 PS
- 「바이오 해저드3」 PS
- 「기동전함 나데시코」 DC
- 「데스 크림존2」 DC
- 「바이오 해저드2」 N64
- 「스트리트 파이터 EX2 플러스」 ARC

부수공사기구 한국ABC가입 정가 6,800원

ISSN 1227-7177

1 별책부록
'사이버 오그', '도쿄 마인 학원 농기담', '오메가 부스트' 완전 공략!!
「GO! PS 공략왕」

2 PS 메모리 카드 스티커

「철권TT」 대형 브로마이드 3

◆ 100% 한글 음성 지원
◆ 게임방 멀티 플레이 완벽 지원
◆ TCP/IP 지원
◆ IPX 지원
◆ 모뎀 지원

충무공전 Ⅱ에서 여러분은 국산 실시간 전략 시뮬레이션에 대해 자부심을 느끼게 될 것 입니다!

퍼즐 풀고 상품 잡고!!!

E2 SOFT에 보내주신 여러분들의 성원에 보답코자 충무공전 2 출시 기념으로 사은의 자리를 마련했습니다.
패키지 안의 퍼즐을 맞추고 퍼즐 그림 속에서 선물도 잡으세요.
※ 자세한 내용은 매뉴얼을 참고하시기 바랍니다.

하나! 큰 화면, 큰 만족
17인치 모니터 - 3명

둘! 부두 2의 황홀함
부두 Ⅱ 3D 카드 - 5명

셋! 마우스도 리모콘 시대
무선 마우스 - 7명

개발원
TRIGGER soft
GAME & MULTIMEDIA
트리거소프트

E2
SOFT

시네마틱 액션 R.P.G

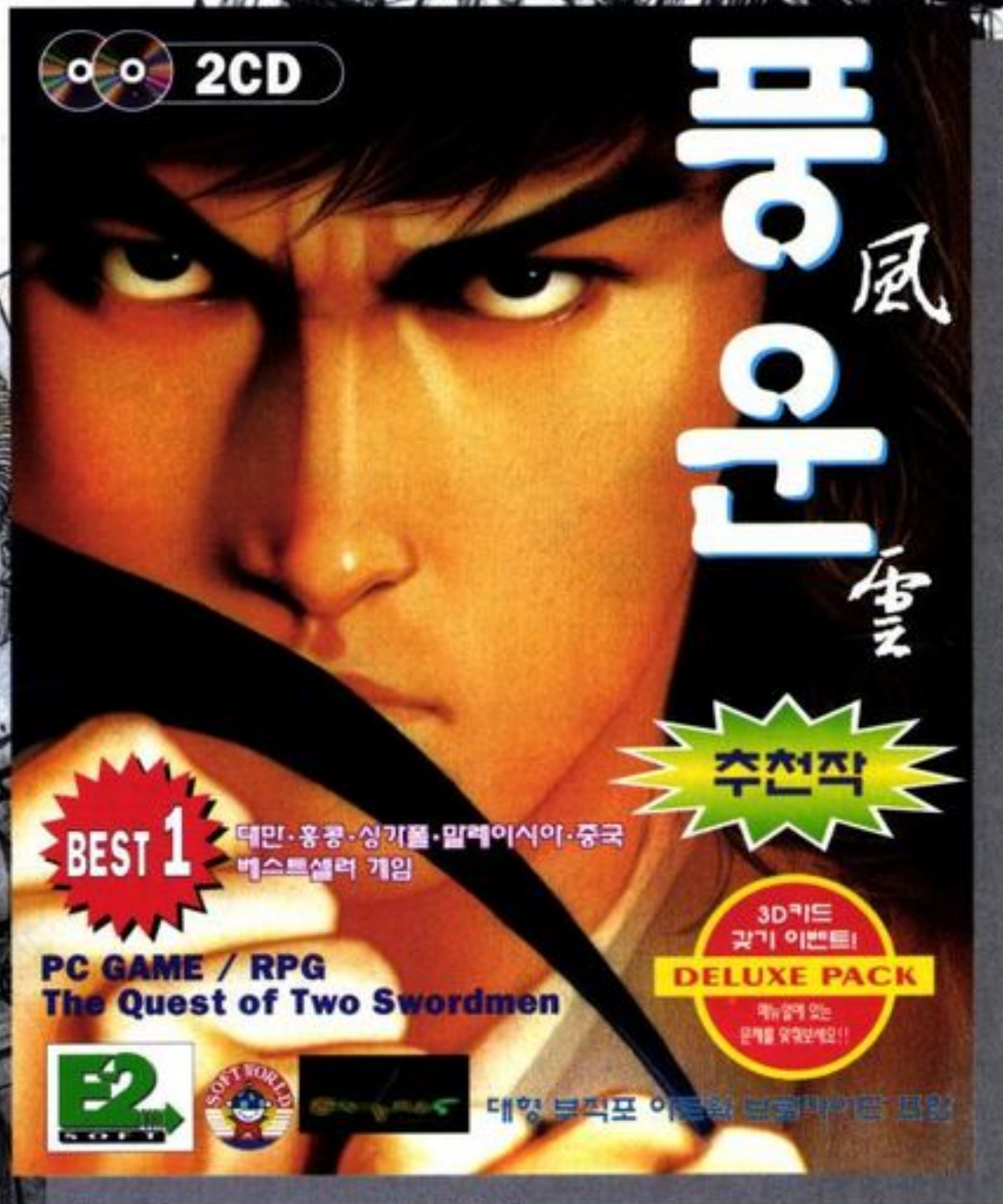
게임의 특징

- 65,000 컬러를 사용한 섬세한 그래픽
- 300MB에 달하는 비주얼 동영상
- 100% 자유도가 주는 RPG의 색다른 재미
- 박진감 넘치는 리얼타임 전투
- 120여개에 달하는 다양한 이벤트
- 총 18곡의 오케스트라 사운드
- 화려하면서도 무게감 있는 SF 배경

개 발 원

KRG 소프트 (02) 322-2008

KRG SOFT Entertainment

風雲
진정으로 추천합니다!
꼭! 해보세요.
주인공들의 성장에 따라 달라지는 3단계 성장 캐릭터
수십 가지의 화려한 애니메이션 공격 장면
원작을 바탕으로 한 탄탄한 구성 스토리 - 상상을 불허합니다.
다양하고 개성 강한 등장 캐릭터
캐릭터에 따라 각각 다른 화려한 애니메이션 전투 장면
계절 및 장면에 따라 각각 달라지는 배경음악
애니메이션처럼 진행되는 게임 방식
무협 RPG의 최고봉
통신판매
서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.
1. 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.
예 금 주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농 협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901
2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.
발매
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다 (02-3142-6886)

절찬리 판매중!!
가까운 서점에서 판매합니다!
RPG
모두가 재미있는
게임이라고 말하고 있습니다!
2CD
풍운
風雲
추천작
BEST 1
대만·홍콩·싱가폴·말레이시아·중국
베스트셀러 게임
PC GAME / RPG
The Quest of Two Swordmen
3D카드
갖기 이벤트!
DELUXE PACK
● 이 게임을 테스트해본 국내 게임관계자들이 모두 감탄한 게임!
● 감동과 박진감 그리고 분노와 슬픔이 풍운 안에 모두 있습니다.
개발원
SOFT WORLD
고급 부직포 재질의 대형 게임아트웍 브로마이드 증정!!

녹음이 짙어가는 6월, 멋진 국산 전략 게임이 출시됐다. 최신 RTS(실시간 전략 시뮬)의 장점만을 모아놓은 배틀 커맨더는 쉬운 게임 방식과 인터페이스로 초보 게이머를 만족시키는가 하면 깊이 있는 전략과 멀티플레이로 고급 게이머를 끌어 들이고 있다. 올 여름, 배틀 커맨더의 뜨거운 열풍 속으로 빠져 들어보자.

장르 : 전략시뮬레이션
제작사 : 지오마인드
유통사 : 지오마인드
시스템 최소사양 : 펜티엄 100/ 램 16Mb/ 윈도우 95 & 98
시스템 권장사양 : 펜티엄 166/ 램 32Mb/ 모뎀
출시일 : 서점 판매중
가격 : 28,600원

최신 전략 시뮬의 장점만 모았다

안타깝게도 전략시뮬레이션의 발생은 외국이라는데 반대할 사람은 거의 없을 것이다. 또 외국 게임들은 새롭고 진보된 게임 엔진과 시스템으로 국내 게이머들에게 인기를 끌고 있는 것도 사실이다. 그리고 이러한 외국게임은 국내 게임 개발의 본보기가 되기도 했었다.

배틀 커맨더는 이러한 외국 유명 게임의 장점만을 모았다. 자칫 이러한 작업들은 그 게임의 아류작이란 말을 듣기 십상이다. 물론 개발자들은 이러한 평가가 내려지는 것을 좋아할 리가 없다. 그래서 배틀 커맨더의 개발자들은 외국의 유명 게임에서 찾아볼 수 없는 독창적인 아이디어와 새로운 시스템, 유니트들을 준비해 타게임과의 차별화를 이뤘다.

이 게임을 처음 실행시키면 웬만한 게이머들은 깜짝 놀랄 것이다. 게임에 등장하는 캐릭터들의 스타일이 웨스트우드(Westwood)사의 게임과 너무 같기 때문이다. 그리고 다시 놀란다. 왜냐하면 지형과 안개 효과 등이 케이브 독(Cave Dog)사의 게임과 너무 흡사하기 때문이다. 그러나 게이머의 놀라움은 여기서 그치지 않는다. 바로 게임의 독창성과 게임에 쏙 빠져드는 재미에 다시 한번 놀라게 되기 때문이다. 그리고 대부분 이렇게 생각할 것이다.

"이거 진짜 국산 게임 맞아?"

독특한 시나리오

특이하게도 이 게임에서 지구의 원주민은 우리가 알고 있는 우리 자신 즉 '지구인'이 아니다. 배틀 커맨더는 6,500만년 전 인류가 있기 전에 이미 외계인이라고 알고 있는 다른 종족(워로이드족)이 살고 있었고 혜성 충돌로 빙하기가 도래하자 눈물을 머금고 지구를 떠나야만 했던 지구의 옛 주인이 다시 지구로 귀환한다는 가정에서 시작한다. 어쩌면 사실일지도 모르는 이러한 가정으로 자신의 옛 땅을 찾으려

지상 해상 공중전이 한데 어우러져 전략 게임의 재미가 잘 살아있다

튀어난 광원 효과로 사실감을 더한다

는 워로이드족과 현재 살고 있는 인간들의 생존 전쟁이 시작된다.

여기에 시나리오 작가는 과감하게 워로이드가 달을 폭파시키면서 지구를 향해 돌진해온다는 생각을 해냈다. 이러한 워로이드족의 달 폭파는 인간들에게 공포를 느끼게 하는 위협이 됐지만 워로이드족 속사정은 그렇지 않았다. 워로이드족들도 지구인 못지 않게 달을 사랑했다. 이들이 달을 폭파시킨 진짜 이유는 지구에는 워로이드족이 사용할만한 연료가 없었기 때문이다. 폭파된 달 파편이 지구에 떨어지면서 지구에는 큰 파괴를 가져왔지만 달의 파편이 대기권을 진입하면서 뜨거운 열과 방사선으로 워로이드족이 사용하는 연료의 성분을 갖는다는 것이 작가의 설정이다. 정말 대담하고 앞뒤가 맞는 아이디어이다.

보기보다 훨씬 재미있는 게임

게임 시나리오와 설정만 잘되어 있다고 게임이 재미있는 것은 아니다. 독특하고 쉽게 이해할 수 있는 유니트, 균형있고 독특한 유니트 능력, 그래픽, 음악, 미션, 게임 구성 등 많은 요소들이 잘 조화를 이루어야 냉정한 게이머들에게 재미있다는 소리를 듣게 된다. 다행히도 이 게임을 해본 게이머들은 모두 재미있다고 한다. 그리고 한국어 음성이나 한글 자막이 나오지 않는다면 외국의 괜찮은 게임으로 착각하게 될 것이라고 이구동성으로 칭찬을 아끼지 않는다. 또 미션 중간중간에 나오는 동영상 보는 재미도 빼놓을 수 없다.

진짜로 이 게임은 해보면 해볼수록 재미있는 게임이라고 느끼게 된다.

한번 더 생각게하는 전략전술

이 게임을 진행하다보면 분명히 이기거나 진 게임인데 결과는 반대로 나오는 경우가 많아 게임을 하는 사람이 어리둥절하게 될 때가 많다. 이유는 여러 가지가 있지만 그 중에서 가장 큰 것은 '게이머 심리'를 이용하는 심리전술이 들어있기 때문이다. 그리고 컴퓨터의 인공 지능은 게이머의 전략을 분석해 무조건 유니트를 많이 만들어 쳐들어가는 타 전략시뮬 게임과는 달리 그에 맞는 전략을 구사하며 적절한 유니트를 이용해야만 하는 경우가 많기 때문이다. 적의 약점을 발견하지 못하면 그 미션은 정말 힘든 전투가 될 것이다.

이길 듯 말 듯 판단하기 어려운 미션(일방적인 승리는 없다)은 이 게임을 하는 사람으로 하여금 아예 모니터 속으로 빠져들게 하고 있다. 정확한 전황 판단이 없는 한 그 누구도 승리를 장담하지 못할 것이다. 그리고 적을 속이기 전에 자신이 기만당하고 말 것이다.

원초적 쾌감

전투가 시작되면 화면 속의 유니트들은 목숨을 아끼지 않고 전투를 한다. 긴장감 도는 배경음악과 록큰롤보다 더 신나게 들리는 기관총 소리, 투지 넘치는 캐릭터의 음성 효과가 게이머를 들뜨게 한다. 속시원한 파괴 효과와 음향 효과, 탱크와 빅볼, 캐터필터(이 유니트들은 무조건 깔아뭉갠다)의 공격이 짜릿한 재미를 더하고 있다. 그러나 아군이 당할 때는 처절한 최후를 맞이하며 원초적 분노를 느끼게 될 것이다.

게임방 전용 게임이라 불러다오!

배틀 커맨더의 가장 큰 강점은 멀티플레이이다. 특히 IPX를 통한 멀티플레이는 최대 6명까지 지원하며 자신의 부대 특성과 색을 원하는 대로 선택할 수 있기 때문에 배틀 커맨더의 진정한 맛은 멀티플레이에서 더욱 부각된다. 멀티플레이의 연결은 매우 간단하며 자동으로 만들어진 게임을 검색해서 업데이트하기 때문에 손쉽게 대전을 즐길 수 있다. 배틀 커맨더의 유니트와 지형 역시 멀티플레이에 적합하다. 정찰용 유니트, 공격용 유니트, 방어용 유니트가 확연히 구분되므로 초반에 자신이 설정한 전략과 기지 건설에 따라 전투의 향방은 달라진다. 또한 배틀커맨더의 업그레이드 방식은 매우 직관적이므로 오직 전략에 의해서만 승패가 결정난다.

강력히 추천하고픈 게임

일단 한번 해보라고 이 게임을 권하고 싶다. 지금 당장 구입할 수 없다면 게임방에 가서라도 해보길 바란다. 아마 미션 1만 해봐도 게임을 구입하고 싶을 것이다. 이겨도 왠지 다음 미션이 두려워지고 지면 오기가 생기는 그런 재미있는 게임이기 때문이다.

오랜만에 만나볼 수 있는 잘 만들어진 국산 게임 '배틀 커맨더'를 꼭 경험하길 바란다.

국내 최대발행부수 월60만부!!

99

창간특별기획

오~ 케이! 선물대잔치 엽서를 보내면 선물이 보인다?!

4주 연속 히트응모권대잔치

여름방학엔 만화왕국 일본에 가자!!

마케팅 뉴스

HIT상품

■ 바이브 레이션 스틱 (울트라 진동스틱)

국내에 화제를 일으키고 있는 이 스틱은 진동기능과 아날로그 기능, 게임센터와 같은 플레이를 할 수 있도록 레버로 구성되어 있으며 저중심 설계와 콤팩트한 디자인으로 패드로는 입력하기 힘들었던 코맨드나 스틱에선 느낄 수 없었던 바이브레이션 기능의 결합으로 많은 액션 매니아들에게 동시 만족을 주고 있다.

■ 마스터 메모리 (120블럭)

국내 최대 용량으로 블록 수가 120개나 되어 메모리 카드를 풀로 사용하는 게임에도 문제 없이 플레이 할 수 있다. 램프 롬 체크 기능이 있어 세이브 데이터 찾기도 쉬워졌으며 여러 게임을 동시에 하는 매니아들에게 있어 필수품으로 자리잡힌 메모리 카드이다.

■ DJ MAN

DJ MAN은 비트매니아 콘트롤러 가운데 가장 많은 보급율을 자랑하고 있으며 그 인기 비결은 진동을 지원하는 점과 부담없는 가격, 화려한 그래픽 이퀄라이저 기능 등을 꼽을 수 있다. 이 번 모델의 특징은 더블 진동 럼블러의 탑재와 몸체가 블랙 클리어 스타일로 보다 세련된 이미지를 풍기고 있다. 이제 보고 듣는 게임에서 한단계 발전한 느끼는 단계까지 플레이를 할 수 있다는 것이 매니아들의 평이다.

■ DDR 컨트롤러 (DANCING BOY)

댄스 댄스 레볼루션 전용 컨트롤러

조이테크사에서 6월 10일 더욱 기능이 향상된 새로운 DDR CON인 댄싱보이를 출시한다. 조이테크사는 비트매니아 CON 중 최고의 판매율을 자랑하고 있는 DJ맨의 제작회사이다. 출시되는 댄싱보이를 살펴보면 버스트어 무브 2에도 호환될 수 있도록 네모 세모 버튼이 추가되었으며 R1, R2 버튼까지 탑재되어 있어 보다 많은 게임에 대응되도록 설계되었다. 휴대하기 간편하고 보관이 용이하도록 폴딩식(접는 방식)으로 제작되었고 코나미사의 DDR 콘에서 문제시되었던 반박자 터치시 나타나는 에러를 수정하였다.

(제조원 : Joytech / 판매원 : (주)센추럴 써플라이)

■ 수퍼 멀티 케이블

플레이 스테이션 케이블로 AV와 SUPER단자를 공유해서 사용할 수 있는 이 멀티 케이블은 중간 부분에 분리기 박스가 달려 있어 역시 건콘 게임 등에 적합하고 TV와 별도의 증폭 스피커에 연결해 입체감있는 게임 환경을 만들어 준다.

■ REAL MOMERY (1M 15블럭)

액플에서나 새로운 게임에서 가끔 메모리 카드의 저장 데이터가 날아가는 경우를 한 두 번은 있을 것이다. 이것은 메모리에서 데이터를 잡아주는 기능이 불안정해서 생기는 것인데 메모리 카드의 저가화로 인한 안정화 회로를 삽입하지 않아 생기는 일이다. 리얼 메모리 카드는 이러한 안정 회로까지 내장이 돼있어 최저의 에러율로 당신의 세이브 데이터를 안전하게 유지해 준다. 한 두 번 세이브 데이터를 날려본 유저라면 꼭 가지고 있어야 할 리얼 메모리이다.

■ 오리지널 무비카드 골드-004모델 (액플 내장형)

가마스에서 개발된 이 무비카드는 플레이스테이션에서 애니메이션과 명작 영화를 볼 수 있게 해준다. 가마스 무비카드는 2배속 플레이와 트랙 업다운 기능 및 전후 고속 탐색 기능을 내장하고 있다. 중요기능과 콘넥터 등을 삭제시킨 저기능의 유사한 모델이 시중에 나돌고 있기 때문에 무비 매니아들의 각별한 주의를 요망한다.

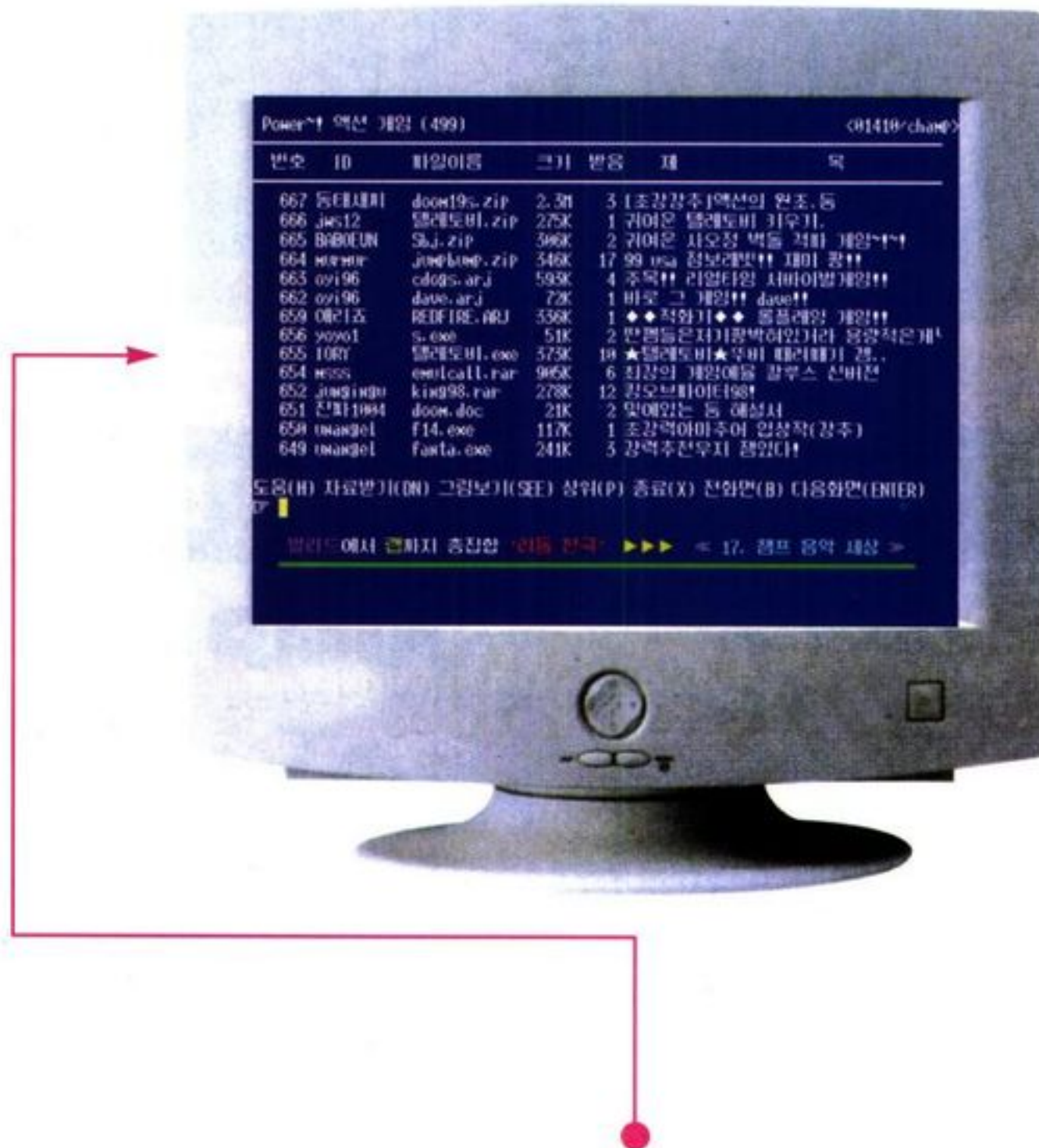
■ 패션 누드캡

나만의 개성살리기 속 시원한 선택. 내 플스는 어떤 색깔? 플레이스테이션 cd 커버가 다양한 투명칼라로 등장하였다. 플스 안에 들어가 있는 cd가 놀고 있나 일하고 있나를 감독ㅅ할 수 있는 누드 캡. 속 시원히 보자!

▶ 6가지의 다양한 색깔
(그린, 블루, 레드, 하늘색, 자주색, 크리스탈)

BEST 10

인포샵

champ개인 IP 우수 자료 추천

고수익 보장 champ 개인 IP 자료실에서는
독창적인 머리말과
적절한 용량의 유용한 자료를 선정해서
무료로 홍보해 드립니다.

01410/01411 접속 후, champ를 입력하세요!!

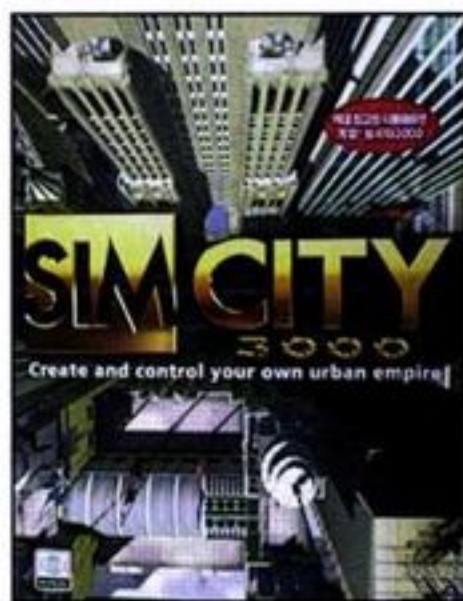
꿈은 아주 가까이에 있습니다..

드림1 스피드 퀴즈

1등 플레이스테이션 7500

마 감: 매주 토요일 10시부터 다음주 토요일 10까지
운영방식: 매주 1회 진행, 곧바로 순위 발표
발 표: 매주 토요일 10시

2등 3D 가속카드 혹은 32배속 CD-ROM

3등 심시티 3000

드림2 사이버 카지노

1등 56K 모뎀

마 감: 매월 15일과 30일 혹은 31일 오후 6시까지
운영방식: 매월 2회 당첨자 발생, 인기폭발 그래픽 1, 2, 3 게임
발 표: 매월 15일과 30일 혹은 31일 오후 6시

2등 코룸 Ⅲ

3등 PC POWER zine 신권 등

접속 방법 : ATDT 01410 후... CHAMP 입력! 그 다음 21번 경품타기 퀴즈 클릭!

드림3 숫자야구게임

1등 닌텐도 64

마 감: 매월 30일 혹은 31일 오후 6시까지
운영방식: 인기절정 사이버 야구 게임
발 표: 매월 30일 혹은 31일 오후 6시

2등 인기 PC 게임

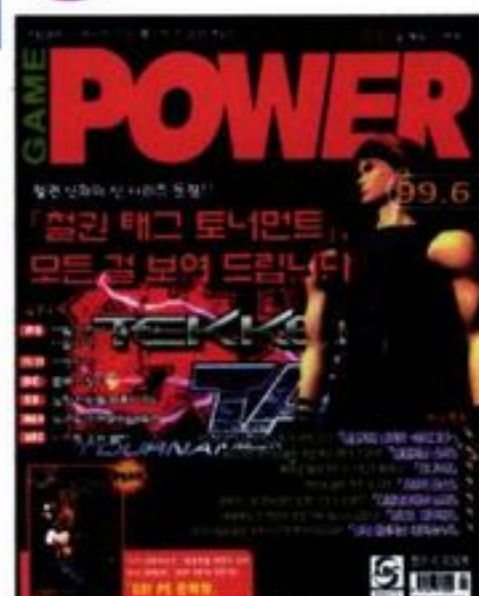
3등 인기 코믹 메이저 시리즈 1권 ~ 3권

드림4 도전챔프 퀴즈

1등 세가 새턴

마 감: 매월 15일과 30일 혹은 31일 오후 6시까지
운영방식: 매월 2회 당첨자 발생, 폭소 다섯고개 등
발 표: 매월 15일과 30일 혹은 31일 오후 6시

3등 PC POWER zine 신권 등

2등 새턴 혹은 플스 오리지널 게임CD

★ 지면 관계상 모든 상품 소개가 불가능합니다. 이외에도 매주 엄청난 상품이 기다리고 있습니다.

책갈피 위치: http://www.powerzine.com/
인터넷 찾아보기 추천 사이트

PC POWER Zine

"아줌마 났어요!"

소문났어요!

아직도 비싼 인터넷을 사용하세요?
파워진 인터넷은 1시간에 600원~
정말 쌉니다!

잘났어요!

잘 난 파워제디를 내 컴퓨터에...
귀여운 내 친구 파워제디와 함께
멋진 인터넷 여행... 오케이...?

신났어요!

파워진 홈페이지는 신나는 일이 있다!
막강 게임정보가 있는 PC파워진 인터넷,
신나는 재미가 있습니다!

마음에 드는 POWERZ ZINE(파워진) 접속 방법

★ 설치방법 ★

1. ATDT 01411 접속 후 'powerz' 입력, 26번 저가인터넷 접속 선택
2. 그림, 자동 인스톨이 된다.(진짜 완벽하게 자기 혼자된다)
3. 설치가 완료되면 Finish 버튼을 클릭한다.
4. 파워제디가 있는 게임파워 원클릭 인터넷 아이콘이 뜨면 인터넷 여행은 오~~ 케이~~

·주·제우미디어

http://www.powerzine.com/Pcgame/Preview/pre9903/comman_1.html

지금 서점에서 구입하세요!
날아라 슈퍼보드
幻想西遊記
서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.
1. 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.
예금주 (주)이투소프트
국민은행 032-25-0013-682
농협 373-01-004241
서울은행 21508-1897901
2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.
통신판매
사오정을 잡아라!
게임 패키지 안에 들어 있는 캐릭터 뱃지 중에 사오정 뱃지가 나오면 바로 E2 소프트(02-3142-6886)로 전화를 주세요.
왜냐하면요?...
3D 부두(VooDoo) 카드를 드리니까요...!
인기 TV 만화
「날아라 슈퍼보드」를
RPG 게임으로 만난다!!
◆ 깔끔하고 귀여운 3D 캐릭터
◆ 150여개의 애니메이션 이벤트
◆ 만화영화처럼 전개되는 대화창
◆ 택티컬 배틀 시스템으로 전개되는 전투
◆ 사오정이 펼쳐가는 익살스런 행동과 대화
◆ 알쏭달쏭한 이야기 전개
◆ 재미있고 화려한 마법
◆ 상상을 초월하는 시나리오
◆ 10명의 개성있는 주인공 등장
KBS 한국 만화영화 10년의 결산!
국내최초 만화영화 음악 스테레오!
온 가족이 함께 즐기세요!
판매원
E2 SOFT
개발원
KCT
The Licensed by Hanho Heung up CO., LTD.
「사오정 시리즈 포켓북」과 「뱃지」 증정!
날아라 슈퍼보드

CONTENTS

COVER 1999. 7월호

이번호의 표지는 춘소프트가 제작하고 에닉스가 발매하게 될 PS용 「톨네코의 대모험2」로 꾸며 보았습니다. 아기자기한 캐릭터들과 '이상한 던전', 정말로 기대되는 게임이 아닐 수 없습니다. 아마도 「드래곤 퀘스트」나 「시렌」 등을 기억하는, 고전 게임을 그리워하던 유저들에게는 신선한 단비와 같은 게임이 아닐까 하는 느낌이 들었습니다.

전국 총판점

특보

파워풀 집중 공략

특별부록

「GO! PS 공략왕」

PS 사이버 오그
PS 도쿄 마인 학원 농기담
PS 오메가 부스트

특별제작 PS메모리 카드 스티커 + 「철권 TT」 대형 브로마이드

WORLD WIDE NEWS LINE

현장 급습

전격왕 특집 기사

게임 랭킹

특별 기획

여름 특판 초청

플레이 스테이션 게임라인

드림캐스트 게임라인

닌텐도64 게임라인

아케이드 게임라인

애니메이션라인

연재 만화

독자방

게임별 색인(가나다 순)

발행 겸 편집인 서인석

편집주간 조 신

파워취재팀 팀장/이성철 박연선, 이우진 구연정, 이연수 객원기자/김상민, 김성희 통신원/정광진(일본), 조명철(미국), 이상미(프랑스)

파워미술팀 팀장/정연이 김혜진 일러스트/한수현 어시스트/C&C, 권오희

기획팀 팀장/이성업 정영미, 배은성, 이우석, 엄택식, 이은주, 권도영, 김용석

제작팀 팀장/이동백

영업팀 팀장/최종언 손용학 과장, 임용구, 소병철

광고팀 팀장/신대현 이연수 대리, 김문 대리, 윤경채 대리 권태영, 박성일

관리팀 팀장/신대현 임은규대리, 박명희, 김미정, 김은희

발행 (주)제우미디어 서울시 마포구 성수동 324-1 범경빌딩 5층

인쇄 (주)학원 프린테크
제본 가산실업
출력 (주)베스트 플러스
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재/미술 3142-6845
팩스 3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격/ 6,800원
1년 정기구독료/ 74,800원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호

- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9

예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지

조용한 혁명

게임파워가 바뀝니다

대한민국 최고의 게임지 월간 「게임파워」가 다음호를 기해 대대적인 단행을 실시합니다. 새로운 밀레니엄을 준비하는 마음과 128비트 시대를 맞이하기 위한 이번 단행에 독자 여러분들의 끊임없는 성원을 기대합니다.

이렇게 바뀝니다!!

1. 정보력 강화

정보화 시대를 맞이하는 지금, 항상 '정보력'에 있어 선두를 지키고 있는 '게임파워'가 보다 강력하고 신속한 정보를 제공하기 위해 노력하겠습니다. 이를 위해 일본 현지 유명 제작사와의 유대를 강화, 신속한 특보를 제공하며 수시로 게이머들의 알 권리를 충족시켜 줄 수 있는 특집 기사로 거듭 태어나겠습니다.

2. 공략 강화

그 동안 본지에도 공략이 들어가고 별책부록도 공략으로 꾸며지는 모순으로 혼동을 가지시는 독자분들이 의외로 많았습니다. 게임파워에서는 이러한 폐단을 해소하는 차원에서 공략과 정보의 분리를 선언하게 되었습니다. 따라서 다음호부터는 보다 강화된 공략 별책부록과 신선한 정보와 유쾌하고 질높은 읽을 거리가 가득한 본지를 따로 마련하여 독자 여러분들에게 제공할 것을 약속드립니다.

3. 특별부록 강화

공략과 정보는 '게임파워'가 좋지만 타 잡지들은 매월 '포스터'와 '스티커'를 준다고 불평하던 독자분들의 불만을 적극 수용, 이번호부터 게임파워에서도 매월 '포스터'와 '스티커'를 독자분들에게 제공하기로 결정하였습니다. 또한 '포스터'와 '스티커' 뿐만 아니라 지속적인 독자 여러분들의 의견을 수렴, 진정으로 필요하고 가지고 싶던 '특별 부록'의 제공에 노력하겠습니다.

4. ????

5. ?????

새로운 시대를 맞이하는 질높은 게임지, 월간 게임파워를 기대해 주십시요!!

월간 게임파워 편집진 일동

'99 동아 · LG 국제 만화 페스티벌 개최

지난 5월 21일부터 27일까지 서울 여의도 중소기업전시장과 LG 트윈타워 내 상영관에서 '99 동아 · LG 국제 만화 페스티벌이 개최됐다. 재능있는 신인작가 발굴과 국내 만화산업의 환경 조성 및 국제 경쟁력 향상이라는 슬로건 아래 올해로 3회를 맞이한 이번 행사는 다채로운 기획 전시와 이벤트들로 관람객들에게 많은 볼거리를 제공했다.

또한 총상금 1억원 규모로, 만화관련 전 부문에 걸쳐 치러진 공모전에서는 전세계 29개국에서 1568점이 응모되는 등 대성황을 이루었다.

1999 DONG-A·LG INTERNATIONAL FESTIVAL OF COMICS & ANIMATION

DIFECA '99

'99 동아·LG 국제만화페스티벌

일본 애니메 거장 데자키 오사무 감독 방한

지난 5월 3일 서울 애니메이션 개관 기념을 축하하기 위해 데자키 오사무 감독이 극비리에 방한했다. 국내 애니메 팬들에게는 「베르사이유 장미」, 「보물섬」으로 잘 알려진 오사무 감독은 이번 방한에서 그의 최신작 「블랙잭」 가운데 제 2화 '장렬유희'를 영상제에서 상영해 많은 매니아들의 인기를 끌었다.

또한 데자키 오사무 감독은 한국 매니아들과 만남의 시간을 통해 자신만의 노하우와 경험들을 자연스럽게 나누어 참가자들의 많은 호응을 불러 일으켰다. 재패니메이션의 장인으로 불리는 오사무 감독은 현재 「블랙잭」 OVA 8, 9편을 계획중이며, 8편은 거의 완성된 상태인 것으로 알려졌다.

데자키 오사무의 「블랙잭」

패밀리 프로덕션, 3D 격투게임 시연 개최

국내 PC게임 개발사인 패밀리 프로덕션은 국내 자체 개발로는 처음으로 출시된 3D 격투 게임 「하트 브레이커즈 어드밴스드」의 시연 테스트를 테크노마트에서 가졌다.

옥산전자의 3D보드를 탑재한 「하트 브레이커즈」는 깔끔한 그래픽과 빠른 처리속도가 가장 큰 특징으로, 현재 국내 · 외 게임 시장을 대상으로, 판매를 위한 사전 수익성을 테스트중이며 국내는 빠른 시일내에 판매를 시작할 것이라고 밝혔다.

문광부, 「배틀드래곤」 5월의 우수 게임 선정

문화관광부는 「'99 이달의 우수게임」 5월 수상작품으로 「배틀드래곤」(게임웍스 제작, 대표:손형곤)을 선정했다. 「배틀드래곤」은 근 미래를 배경으로 생태계 파괴로 궤멸된 인류가 활로를 찾기 위해 기체 생명체 '드라곤'을 개발했으나 이들이 통제할 수 없는 공룡으로 변신하면서 이들과 치열한 생존경쟁을 벌이게 된다는 스토리를 담고 있는 온라인 머그 게임이다. 참고로 「배틀드래곤」은 인터넷 'http://www.battledragon.com'으로 접속하면 바로 게임을 즐길 수 있으며 게임의 장르는 슈팅과 시뮬레이션이 조화된 복합 장르이다.

「배틀드래곤」의 홈페이지

게임파워 「철권TT」 한국 대회 기획중

월간 게임파워에서는 게임파워 독자를 위한 이벤트로서 일본 남코와 함께 남코의 최신작인 「철권TT」의 한국 최강전 대회를 기획 중에 있다.

자세한 일정이나 계획은 아직 수립중이지만 국내 「철권TT」 대회에서 우승할 경우 미국에서 열릴 예정인 세계 「철권TT」 대회에 한국 대표로 참가할 수 있는 자격이 부여될 예정이다.

물론 이외에도 남코의 다른 신작 게임과 개발 중인 게임의 동영상 상영 등 다양한 이벤트를 준비중에 있으니 기대해도 좋을 듯하다.

「BM98」 인기 강세

아케이드용 「비트매니아」의 인기와 더불어 최근 통신가에는 PC용 비트매니아라고 할 수 있는 「BM98」의 인기가 식을 줄을 모른다.

「BM98」은 IBM PC 상에서 아케이드나 비디오 게임으로만 즐기던 「비트매니아」를 즐길 수 있도록 제작된 공개 프로그램으로 PC의 특성상 여러 가지 음악들을 자유롭게 편집하여 소재로 삼을 수 있다는 점 때문에 큰 인기를 누르게 된 것이다. 한편 요즘에는 일반 가요나 만화, 게임 주제가는 물론 영화 「넘버3」에서 크게 어필되었던 '송강호'씨의 대사 등 재미를 줄만한 다양한 소재가 개발되면서 「BM98」의 인기는 통신인들 사이에서 최고의 인기를 누리고 있다.

통신망의 자료실을 장악(?)하고 있는 BM98 파일들

PC용 부두 3 한글 버전 출시

PC용 3D 게임 가속장치의 대표주자 3DFX사의 신제품인 부두 3카드 한글버전이 출시됐다.

지난 26일 신라호텔 에메랄드홀에서 열린 기자간담회에서는 3DFX의 사장인 그레그 발라드씨를 비롯한 경영진이 참석, 제품의 성능 시연과 한국 내에서의 사업 전략에 관한 설명 등이 이루어졌다. 1994년 설립된 3DFX사는 이전까지만 해도 3D가속 칩셋만을 하드웨어 회사에 공급하는 업체였으나 최근 비디오 카드 제조업체인 STB사를 인수, 신제품인 부두 3부터는 자체 모델로 생산해 내고 있다.

국내에 유통되는 부두 3 제품군(2000 PCI/AGP, 3000 AGP, 3500 AGP)은 한국용으로 제작된 컴팩트한 패키지로 디자인되어 있고, 제품 내에는 한글 설명서와 부두3용으로 최적화된 번들 게임, 그리고 SVIDEO용 젠더가 포함되어 있다. 한글 버전 부두 3의 국내 유통은 록산 텔레콤에서 맡고 있다.

문의 : 록산 텔레콤 02) 582-3925

중학생용 「스타크래프트」 출시

최근 청소년들 사이에서 폭발적인 인기를 얻고 있는 PC 게임 「스타크래프트」의 중학생 버전인 「스타크래프트 틴」이 발매되었다.

그동안 PC 게임방에서 가장 큰 인기를 누렸던 게임인 「스타크래프트」가 사실상 연소자 사용불가라는 판정을 받았음에도 불구하고 대부분의 이용자는 청소년이라는 모순점을 가지고 있었으나 이번 중학생 이상가 버전의 출시로 인해 그간의 모순점(?)은 일단 해결된 셈.

한편 국내 공급사인 한빛소프트는 기존 연소자 사용불가(연불) 제품에서 문제가 되었던 잔혹한 동영상 부분을 삭제해 중학생이상 청소년들도 즐길 수 있게 된 것은 물론 게임성에는 전혀 문제가 되지 않는 「스타크래프트 틴」의 발매로 인해 앞으로는 청소년들도 PC 게임방에서 「스타크래프트 틴」을 즐길 수 있게 되었다고 밝혔다.

애니메이션 「알렉산더」, 공중파 방영 임박

한, 미, 일 합작 장편 애니메이션 알렉산더가 국내 공중파 TV를 통해 방영될 것으로 전망된다. 국내에서는 빠르면 올 하반기경에 민영방송을 통한 시리즈 방영을 계획중에 있다. 특이한 점은 일반적으로 어린이들을 대상으로 한 프로그램이 집중 방영되는 6~7시(時)대가 아닌 주말 혹은 심야 시간대에 편성, 방송할 계획을 세우고 있다는 것.

삼성영상사업단의 안성일 PD는 '작품의 관람 등급이 15세 이상으로 설정되어 있는 만큼 어린이들이 이해하지 못할 부분이 존재하고, 실질적인 팬들은 청소년이나 대학생 등의 청년층이 될 것으로 예상하기 때문'이라며 영화 시간대 방영의 의의를 설명했다. 현재의 계획이 무리 없이 추진된다면, 각 30분으로 구성된 단편을 3~4편씩 묶어 방영, 총 4회 정도의 방영분량을 가지게 되는 셈이다.

이제까지 영화의 전유물이었던 심야 영화 시간대를 향해 첫발을 내딛는 애니메이션 「알렉산더」. 알렉산더의 정복욕은 주말 저녁의 영화 방영 시간에까지 미치고 있는 것일까?

「철권 VS 버파」는 사실 무근

지난 5월 한 달 동안 국내 통신망을 통해 비디오 게이머들의 열띤 소재가 되었던 「철권 VS 버파」. 이같은 소문은 지난달 중순부터 각 통신망의 비디오 게임 동아리의 게시판에 「캡콤 VS SNK」와 같이 「철권」 캐릭터와 「버파」 캐릭터가 대전을 펼치는 「철권 VS 버파」가 제작중이라는 소문이 올라오기 시작했으며 그 내용도 상당히 신빙성을 갖춘 것들이었다.

하지만 파워에서 직접 남코의 한 관계자에게 문의한 결과 그런 일은 절대 있을 수 없는 일이라고 일축했다. 물론 제작사에서는 아직 발표할 단계가 아니라서 그렇지 않다고 대답하는 경우도 있으나 이번 「철권 VS 버파」는 아직까지는 그저 루머일 뿐인 것으로 보여 진다.

문화부, 게임산업에 대규모 투자 개시

정부는 게임산업 육성을 위해 내년에 총 431억원의 자금을 조성, 서울 용산 및 지방에 게임종합지원센터를 설립하는 등 게임산업에 대규모 투자를 실시할 예정인 것으로 알려졌다.

지난 28일 박지원 문화관광부 장관은 게임산업 육성과 인프라 구축사업을 위해 내년에 총 431억원의 자금을 조성하여 게임종합지원센터 확충에 100억원, 게임 투자자금 조성에 100억원, 게임기술 개발에 100억원, 게임 사전제작에 10억원 등 게임산업 전반에 걸쳐 대규모 투자를 단행할 것임을 밝혔다.

또한 문화관광부는 이에 따라 게임종합지원센터의 확충을 위해 오는 2000년에는 용산에 게임 종합 지원센터를 새로 개소하고 지방문화센터와 연계해 3개의 지방문화산업센터를 신설, 게임·애니메이션·사이버캐릭터 등 21세기 첨단 문화산업 기반을 구축할 계획이다.

「동경 게임쇼 '99 가을」 개최 결정

사진은 동경 게임쇼 '99春

세가의 DC, SCEI의 차세대 PS 발표에 이어 닌텐도가 마츠시타와 제휴한 하드를 발표하는 등 화제가 만발한 요즘. 앞으로의 동향이 주목되는 가운데 「동경 게임쇼 '99 가을」의 개최가 결정되었다. 전시회장은 지난번과 마찬가지로 치바의 마쿠하리 멧세이며 기간은 9월 17일~19일 3일간(17일은 비즈니스 데이)이다. 출전하는 타이틀, 메이커 등의 상세한 사항은 현시점에서는 미정.

그러나 「동경 게임쇼 '99 가을」의 개최 시기를 생각해 보면 이번 겨울에 발매될 예정에 있는 차세대 PS가 플레이 가능한 머신으로 등장할 가능성은 상당히 높다고 생각되며 닌텐도의 '돌핀' 역시 어떤 모습으로든 전시될 가능성이 높다. 따라서 이번 동경 게임쇼는 32비트 시대를 마감하고 새로운 하드웨어 전쟁으로 돌입하는 관문이라는 의미에서 그 어느 때 보다 게이머들의 관심도는 매우 큰 편이다.

가정용 게임 타이틀 관련 마이크로 소프트와 코나미가 제휴

미국의 대표적인 소프트 메이커 '마이크로 소프트'(이하 MS)와 코나미는 지난 5월 11일 크로스 라이센스 계약을 체결했다. 이것은 컨슈머 게임과 PC 게임을 상호 플랫폼으로 출시하기 위한 것으로 이번 제휴에 의해 코나미는 MS의 PC 게임을 PS 등의 컨슈머 게임 기기용으로 제작, 판매가 가능하게 된다.

물론 MS 역시 코나미의 게임을 PC용으로 제작, 판매할 수 있게 되며 스포츠 게임 등 양질의 타이틀을 다량 소유한 코나미인 만큼 PC 게임 시장에서도 높은 인기를 얻을 수 있을 것으로 보여 진다. 또한 MS의 관계자에 의하면 양자는 99년 후반에 구체적으로 제품화될 타이틀을 발표할 예정인 것으로 알려졌다.

이번 제휴는 PC 게임부분의 강화를 노린 MS와 구미 시장에서의 히트 상품을 키우고 싶은 코나미의 야심이 일치한 결과이며 이 제휴를 계기로 컨슈머, PC 게임 시장에 새바람이 불 것으로 예상된다.

실황이 PC로?

E3쇼, SCE가 플레이 가능한 PS2용 「GT」를 전시

여러 가지 화제와 소문을 낳은 E3쇼. 이번 E3쇼 기간 중 SCE는 플레이 가능한 버전의 PS2용 「그랜트리스모(GT)」를 전시, 화제를 모았다. SCE는 이번 쇼 기간 중 피라미드 형태의 부스를 사용, 4면에 모니터를 설치하는 형태로 전시를 했으며 한 면에는 플레이 가능한 PS2용 「GT」와 다른 3 면에는 이모션 엔진을 사용한 CG가 상영되었다.

한편 이번 전시회에 설치된 PS2용 「그랜트리스모(GT)」에는 PS용 조이 패드가 그대로 사용되어 PS 유저들의 비상한 관심을 모았다.

드디어 출시된 「도키메키 메모리얼」OVA!!

94년 PC 엔진판 발매 이후 많은 팬들을 계속 매료시킨 연애 시뮬레이션의 원조 「도키메키 메모리얼」. 그 대망의 OVA가 드디어 등장한다. 전 2화 구성으로, 제 1화는 비디오 & LD 버전으로 오는 6월 17일 동시 발매된다.

한편 초회 한정판으로 제작된 비디오에는 특제 전화카드 세트가 동봉되고, LD판에는 더블자켓으로 제작, LD 2장을 수록할 수 있는 특제 박스가 첨부된다. 「도키메키 메모리얼」 팬이라면 양쪽 다 살 수 밖에 없지 않을까?

1,000엔대 저가격 소프트 속속 등장!!

저가격으로 발매되는 과거의 명작과 트럼프, 마작 등의 테이블 게임 소프트의 발매가 이어지고 있다. 저가격 소프트로는 발매 후 1년 이상이 지난 타이틀이 2,800엔(어떤 것은 오픈 가격)으로 발매되는 「PS 더 베스트」가 이전부터 존재했지만 99년에 들어서면서부터 각 소프트 메이커가 독자적인 형태로 발매하는 일이 급증하기 시작했다.

이런 소프트들은 앞으로도(5월 12일 이후) 계속 발매될 예정인 타이틀이 35가지나 있으며 현재도 라인 업이 계속 늘어나고 있는 추세이다. 개중에는 1,000엔대의 타이틀도 많아 앞으로는 정품도(?) 살만한 시대가 올 것으로 보여 진다.

세가 타 사의 하드웨어에 소프트 공급

GB로 발매될 예정이라는 소문의 주인공 「사쿠라 대전」

지난 5월 27일 일부 일본의 일간지에는 '세가 엔터프라이즈가 자사 개발 소프트를 타 회사의 휴대용 게임기로 제공'이라는 기사가 실려, 가정용 게이머들의 시선이 모이고 있다.

신문의 보도에 의하면 세가가 소프트를 제공하게 되는 하드웨어는 게임보이(닌텐도), 원더스완(반다이), 네오지오 포켓(SNK) 등의 휴대용 게임기 3종류. 세가는 4월 28일 시점에서 「드림 캐스트와 경합하지 않는 휴대용 게임기로 소프트 제공을 계획중」이라고 밝혔지만, 구체적인 플랫폼 명은 밝히지 않고 있다.

한편 지난 봄, 화제가 되었던 게임보이(GB)용 「사쿠라 대전」 등에 대해서도 이날 신문들은 다시 한번 보도했으나 세가측에서는 '사쿠라 대전이 휴대용 게임기로의 발매를 교섭중이라는 내용은 사쿠라 대전이 널리 알려진 게임이기 때문으로 아직 어느 타이틀을 최초로 제공하게 될지, 어떤 휴대용 게임기로 발매할지 등 자세한 내용은 결정되지 않았다고 발표.

게임보이 컬러 가격 인하

작년 10월 발매 이후 폭발적인 인기를 누리고 있는 「게임보이 컬러」의 가격이 인하되었다. 이번 결정은 지난 3월말 시점으로 「게임보이 컬러」의 발매 대수가 310만대를 돌파한 것을 계기로 이루어 졌으며 지난 5월 14일부터 일제히 8,900엔에서 6,800엔으로 대폭적인 가격인하가 단행된 것이다.

한편 이번 가격 인하 결정에는 N64의 부진 속에서, 「원더스완」, 「네오지오 포켓 컬러」 등 휴대용 하드웨어 시장에 경쟁자가 나타남에 따라 기존의 1위 자리를 놓치지 않겠다는 닌텐도의 의지가 크게 작용한 것으로 보여진다.

「에이스 컴뱃3」 비디오 등장!

남코의 인기 플라이트 슈팅 게임인 「에이스 컴뱃」 시리즈의 최신작 「에이스 컴뱃 3」가 지난 5월 27일 등장했다. 「에이스 컴뱃」 시리즈는 탁월한 게임성으로 인해 많은 플라이트 슈팅 게임 매니어들에게 호평을 받고 있는 초 대작. 바로 그 「에이스 컴뱃3」의 또 다른 즐거움을 느낄 수 있는 아이템이 발매될 예정이다.

이 3탄 안에서 펼쳐지는 드라마의 프레 스토리를 수록한 오리지널 게임 무비가 바로 그 것으로 오는 6월 5일 발매될 예정에 있다. 박력 있는 게임 플레이를 배경으로 새롭게 쓰여진 각본과 게임 오리지널 캐스트로 진행되어 한층 더 깊은 「에이스 컴뱃 3」의 세계를 느낄 수 있을 것이다.

세가, 아케이드용 신작 발표

「F 355 챌린지」

최근 고전을 면치 못하고 있는 세가가 오래간만에 아케이드용 신작을 발표했다. 이번 세가의 아케이드용 신작 발표는 지난 5월 19일 세가의 프라이베이트 쇼 형식으로 일본 동경에서 이루어 졌다.

한편 이날 공개된 세가의 신작은 세가의 간판스타 스즈키 유가 프로듀스를 맡고 있는 레이스 게임 「F 355 챌린지」와 최근 정보가 공개되기 시작한 「소방사」 등 기대를 모을 만한 대작들이 총출연했다. 과연 세가는 이번에 공개된 아케이드 게임들을 통해 그동안의 부진을 면할 수 있을 지 귀추가 주목된다.

★★★ 토막뉴스 ★★★

아리카의 「테트리스 더 그랜드 마스터」 발매 취소

현재 아리카가 제작중이며 앞으로 발매될 예정이었던 PS용 퍼즐 「테트리스 더 그랜드마스터」의 발매가 취소되었다. 이같은 결정은 인기 퍼즐 게임인 「테트리스」의 판권사인 '테트리스 더 컴퍼니(TTC)'가 올해는 한 가지 플랫폼에는 한 가지 테트리스 게임만을 발매하겠다는 방침에 의한 것.

이 방침에 따라 올해는 아리카의 「테트리스 더 그랜드마스터」는 물론 타 제작사에서 기획 중이던 모든 PS용 「테트리스」는 더 이상 발매될 수 없게 되었다.

「A열차로 가자6」, PS2와 동시 발매

지난 5월 29일, 아트딩크는 차세대 플레이 스테이션(PS2)용 타이틀로서 철도경영 시뮬레이션 「A6 A열차로 가자6」의 개발에 착수했다고 발표했다.

「A열차로 가자」 시리즈는 플레이어가 철도회사의 사장이 되어 레일을 깔아 철도를 개발하면서 도시를 개발해 가는 일본에서는 꽤 인기있는 철도 시뮬레이션 게임이다.

그 최신판인 「A열차로 가자6」는 차세대 플레이 스테이션의 고화질 3D 처리능력에 의해 다양한 그래픽 표현이 가능해졌으며 2D 표시, 비스듬한 패스 표시 등의 PS2의 하드웨어 성능을 마음껏 표현하게 될 것으로 보여진다.

한편 이번에 발표된 「A열차로 가자6」는 차세대 플레이 스테이션 본체와 동시에 발매될 예정이어서 더 큰 관심을 모으고 있다.

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

POWER 알림방

PRODUCK

CD 표면 인쇄 + 일반 문서 인쇄

CD-MAN

CD 표면 인쇄와 일반 문서 인쇄가 동시에 가능한 프린터가 새로 나왔다. 요즘 같이 CD-R을 많이 사용하는(?) 시대에 적합한 상품으로 (주) 한국ISOTECH(TEL:3665-4231)가 발매한 「CD-MAN」이 바로 그 것.

한편 「CD-MAN」의 인쇄 방식은 버블젯이며 최대 해상도는 1440 X 720 dpi로 생각보다는 상당히 선명한 화질을 제공해 준다. 이왕 프린터를 구입하고자 했던 독자들이라면 한 번 구입을 고려해 보아도 좋을 듯하다.

P「댄스 댄스 레볼루션」 전용 콘트롤러

댄싱 보이(DANCING BOY)

국내에서 판매되는 비트매니아 콘트롤러 중 최고의 판매율을 자랑하고 있는 DJ맨의 제작사, 조이테크에서 새로운 「댄스 댄스 레볼루션」 전용 콘트롤러가 출시된다. 오는 6월 10일 이후 판매될 이번 DDR 전용 콘트롤러는 기존의 DDR과 비교해 볼 때 「버스트 어 무브 2」에도 호환될 수 있도록 네모, 세모 버튼이 추가되었으며 PS패드의 R1, R2 버튼 기능까지 탑재되어 있어 보다 많은 게임에 대응되도록 제작, 설계되었다.

이외에도 휴대하기 간편하고 보관이 용이하도록 폴딩식(접는 방식)으로 제작되었으며 코나미사의 DDR 콘에서 문제시되었던 반박자 터치시 나타나는 에러가 대폭 개선되었다.

제조원 : 조이테크, 국내공급원: (주)센추럴써플라이

MP 플레이어의 새로운 기준

리오(Rio)

미국 최고의 권위를 자랑하는 컴퓨터 전문가 잡지 EDITORS' CHOICE가 선정한 최고의 MP3 플레이어 리오(Rio)가 (주) 유니텍전자(TEL : 3271-7800)를 통해 국내 소개된다.

리오(Rio)는 세계 최초로 상품화된 MP3 플레이어로, RANDOM/REPEAT 기능을 제공하며 MP3 파일 전송 속도가 빠른 편으로 음악 애호가나 어학을 공부하는 학생들에게 큰 인기를 끌 것으로 보인다.

PS 누드 캡

용산 등지에 최근 PS용 투명 본체 케이스가 판매붐을 이루고 있다. 아직까지 가격면에서는 조금 비싼 면이 있지만 저렴한 가격으로 새로운 분위기를 연출해 보고 싶은 PS 유저라면 뚜껑만을 교환해 보는 것은 어떨까?

이런 취지로 뚜껑만을 투명하게 만들 수 있는 「누드 캡」이 발매되었다. 색상은 자주색, 녹색, 파란색, 빨간색 등이 있으며 게임 도중 PS안에서 어떤 일이 벌어지는 지 속 시원하게(?) 들여다 볼 수 있다.

공급원: (주)센추럴써플라이

MOVIE

스타워즈 : 에피소드 I - 보이지 않는 위험

드디어 우리 나라에도 오는 6월 26일 스타워즈의 최신판이 전국 개봉관을 통해 개봉될 예정이다. 더 이상 말이 필요 없는 조지 루카스의 「스타워즈 : 에피소드 I - 보이지 않는 위험」.

이번 달에는 반드시 놓치지 말아야 할 대작임에 틀림없다.

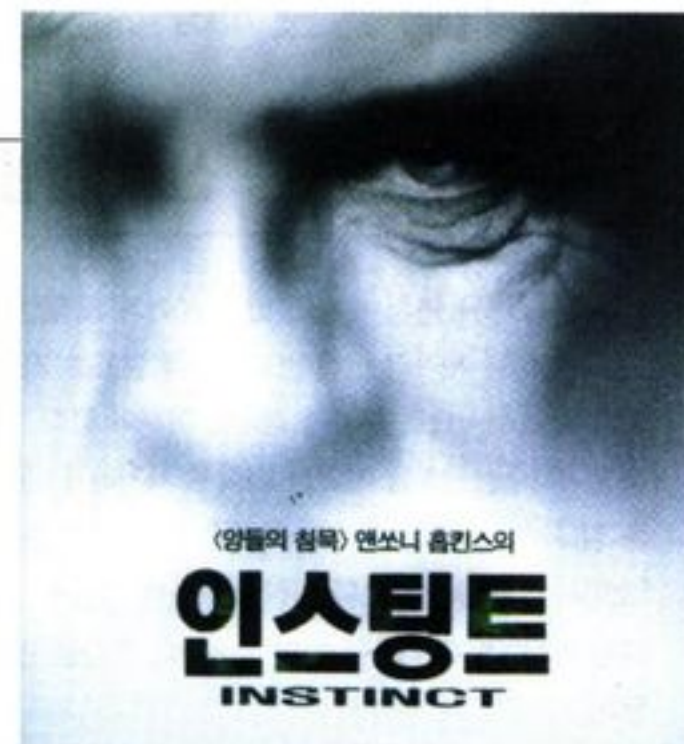
그리고 PS, N64, PC용 게임으로도 발매되는 「스타워즈 : 에피소드 I」도 반드시 함께 즐겨 보도록 하자.

인스팅트

아카데미 남우주연상의 앤쏘니 홉킨스 주인의 살인 미스테리극 「인스팅트(INSTINCT)」가 오는 6월 12일 전국 개봉관에서 동시 개봉될 예정이다. 아카데미가 선택한 '앤쏘니 홉킨스'와 '쿠바 구딩 쥬니어'의 연기 대결이 긴장감을 더욱 고조시킨다.

숨막히는 스릴과 추리를 동시에 즐기려는 영화광에게는 적극 추천하는 이달의 기대작.

해소년 1집

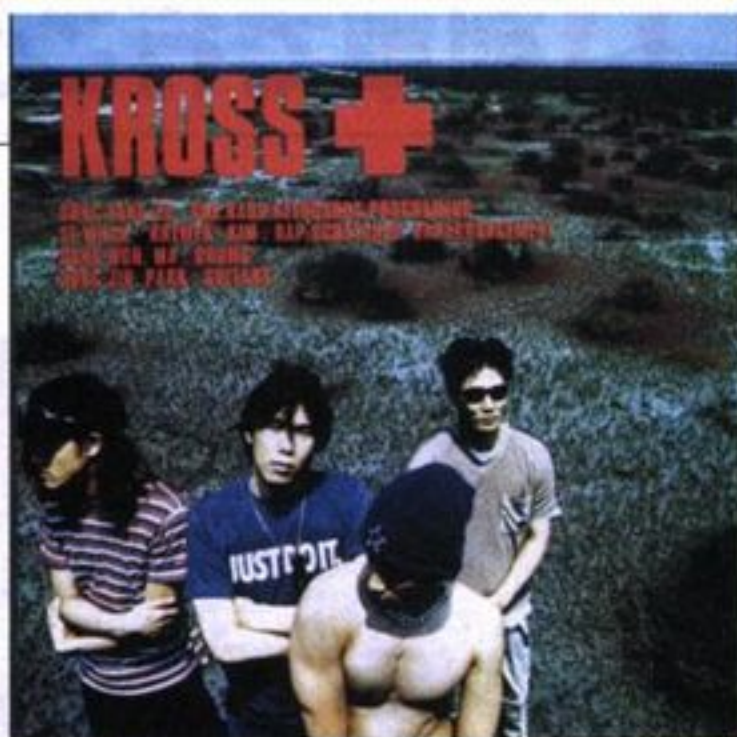
MUSIC

작년 2월, 대대적인 공개 오디션을 통해 선발된 3인의 정예 그룹이 바로 이번에 음반을 발표한 '해소년'이다. 먼저 '해소년'이라는 팀 이름은 '해맑은 소년'이라는 뜻과 '해처럼 밝은 빛을 가져다 줄 수 있는 소년'이라는 의미를 가지고 있다고 한다.

한편 이번에 발표된 '해소년 1집'에서는 힙합풍의 '천사의 폭로', 록댄스풍의 '힘을내', 리듬&블루스풍의 'Good-bye My Love' 등 다양한 장르의 곡들이 수록되어 있다.

KROSS

KROSS는 연주 위주의 힙합을 표방하고 나선 신예 그룹. 이들은 그 동안의 춤꾼(?)들이나 랩퍼와는 격이 다른 진정한 힙합 연주자임을 강조하며, 2년여의 작업을 통해 이번 앨범을 발표하게 되었다. 한편 이번 앨범에는 조규찬, Bijou의 최다비 등 실력 있는 뮤지션들이 다수 참여해 그 음악적 완성도를 보증해 주고 있다.

협도정전

VIDEO

'협도정전'은 1900년대 혼란의 땅, 중국에 정의의 불을 밝힌 전설의 무도인 '료첨정'의 일생을 사실적으로 그린 액션물이다. 중·일 전쟁에서 승리한 일본군이 중국의 땅에서 죄 없는 중국인들을 학대하고 여자들을 겁탈하는 등의 만행을 저지르자 이에 맞서 자신의 민족을 위해 목숨을 바치는 한 젊은 청년의 일대기가 사실적인 액션과 함께 조화를 이루며 감명 깊게 묘사되어 있다.

SEK' 99

컴퓨터 하드웨어, 소프트웨어, 주변기기 등 컴퓨터와 관련된 행사로는 국내 최대 규모를 자랑하는 SEK'99가 6월 26일에서 29일, 4일간 코엑스(COEX)에서 개최된다. 비록 컴퓨터 관련 이벤트이기는 하지만 간간히 출품되는 PC용 게임 소프트와 기타 멀티미디어 관련 하드/소프트웨어의 흐름을 한 눈에 알아 볼 수 있는 전시회로 올해도 예전과 같이 윈도우월드전시회(WWE'99)와 동시에 개최될 예정이다.

빌게이츠@생각의 속도

BOOK

마이크로소프트사의 회장 겸 최고경영자인 빌게이츠의 새 책 「빌게이츠@생각의 속도」가 출판되었다. 이 책에서 빌게이츠는 새로운 시대의 경제 흐름을 바꾸어 놓을 인터넷 혁명을 소재로 '생각의 속도로 움직이는 비즈니스'에 대해 쉽고도 명쾌하게 나름대로의 해답을 내리고 있다.

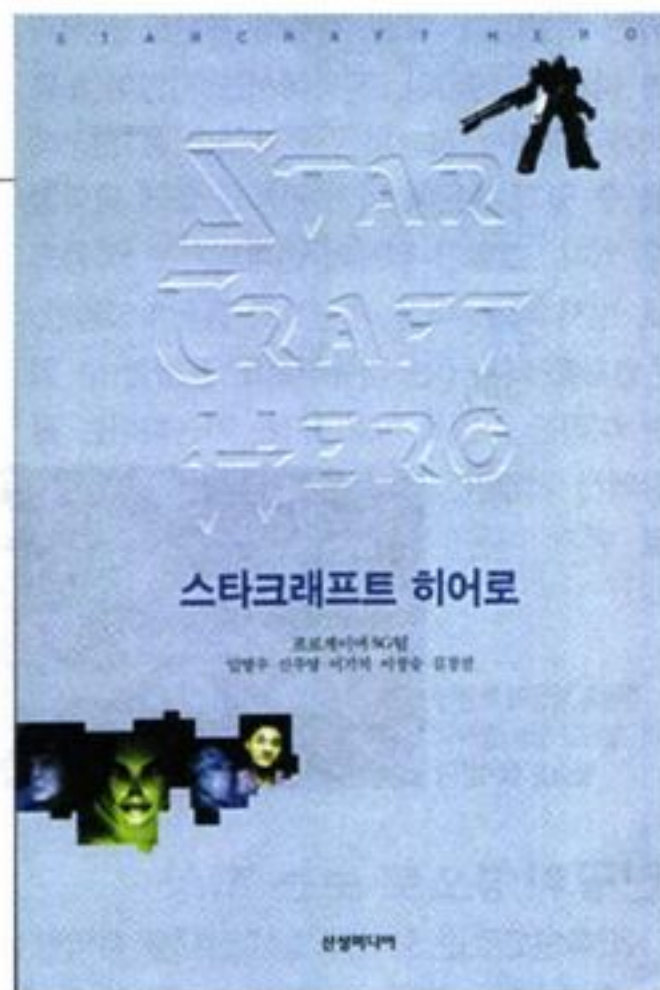
지은이 : 빌게이츠,
출판사 : (주)청림출판

스타크래프트 히어로

작년 12월, 스타크래프트 세계 챔피언십을 획득, 이름을 날리기 시작한 프로게이머 '신주영'씨가 속한 SG 프로게이머 팀의 자전석 이야기를 재미있게 꾸민 「스타크래프트 히어로」가 출판되었다.

이 책에서 SG팀은 프로게이머들의 삶과 애환을 코믹한 터치로 그리고 있으며, 기존 기성세대가 바라보는 게이머에 대한 고정관념을 해학적인 문체로 꼬집고 있다.

지은이 : 프로게이머 SG팀,
출판사 : (주)산성미디어

PS2로 제작되는 첫 게임

A열차로 가자 6

●제작사: 아트딩크 ●장르: 시뮬레이션
●발매일: 미정 ●발매가: 미정

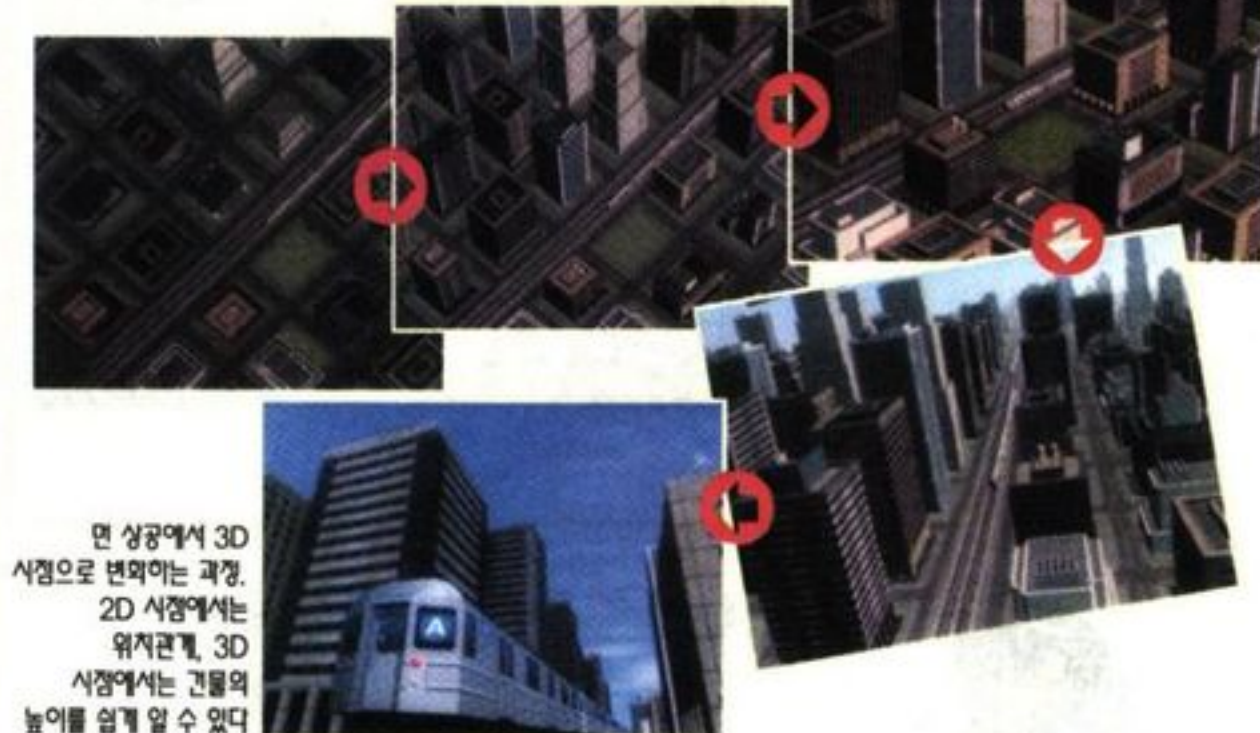
철도 시뮬레이션 게임의 대명사 「A열차로 가자 6」가 PS2로 제작된다. 이번 작품의 의의는 PS2용 소프트로는 첫 번째로 제작 발표를 했다는데 있다. 완전한 3D 표현이 가능하다는 PS2와 그 게임기를 통해 등장하는 A열차로 가자 6. 여러분은 PS2로 궁극의 3차원 입체 영상을 감상할 수 있을 것이다.

고도의 처리 방법을 이용

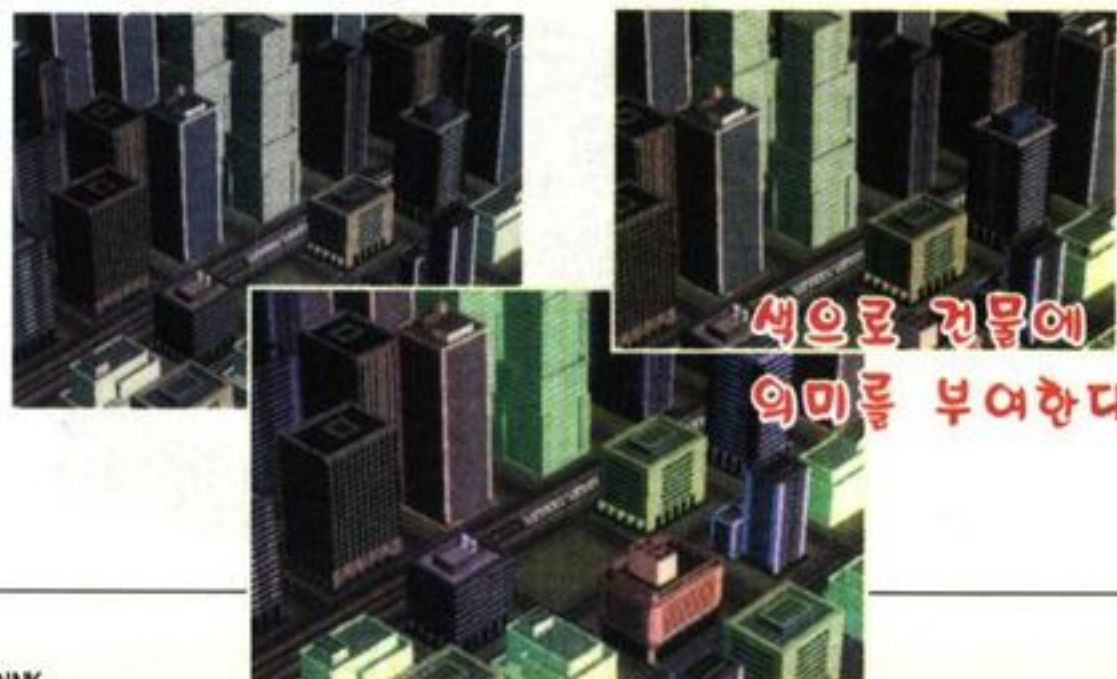
A열차로 가자 6는 이전의 시리즈와는 달리 많은 정보량을 한눈에 볼 수 있도록 PS2의 그래픽 능력을 최대한도로 이용한다. 예를 들면 높은 빌딩이 숲처럼 늘어 서 있을 경우, 다른 빌딩에 가려서 보이지 않는 건물이 생길 수 있다. 이 때 게이머는 화면의 정보를 투명성을 통해서 뒤에 가려진 철도와 건물을 보게 된다. 이런 '절차'는 게이머가 의도적으로 행하지 않아도 자연적으로 처리되는 부분이다. 또한 지하의 표현도 전작과는 다르게 변한다. 지하에서는 지면이 투명하게 보여서 지상의 건물과 노선을 한눈에 볼 수 있기 때문에 위치 관계를 쉽게 파악할 수 있다. 그렇기 때문에 전작까지는 PC용으로 먼저 나온 다음 게임기로 등장하였지만, A열차로 가자 6는 컴퓨터로도 표현할 수 없는 이러한 작업을 PS2에서는 가능하다는 판단에서 게임기로 먼저 나온다.

주변의 빌딩이 투명해지면서, 달리고 있는 열차의 모습을 잡아준다

인공위성으로 보는 지상

2D화면으로는 도시의 발전 상태를 파악할 수 없다는 전작의 불만을 해소하기 위해 「6」는 인공위성을 통해 다양한 화면을 볼 수 있도록 만들어진다. 즉 2D화면에서 3D화면으로 이행되는 과정으로 게이머는 정보를 재구성할 수 있다는 것이다.

면 상공에서 3D 시점으로 변화하는 과정. 2D 시점에서는 위치관계, 3D 시점에서는 건물의 높이를 쉽게 알 수 있다

건물에 의미를 부여

밑의 3장의 사진은 모두 같은 장소를 찍은 것이지만 색이 모두 틀리다. 그 이유는 색깔 별로 그 건물의 용도가 다르기 때문이다. 또한 건물의 색으로도 알 수 없는 정보는 등고선이나, 지도 기호를 통해서 확실하게 전달한다.

색으로 건물에 의미를 부여한다

뭉치면 살고 떨어지면 죽는다

와일드 암즈 2nd 이그니션

●제작사: SCEI ●장르: RPG
●발매일: 가을 발매 예정 ●발매가: 미정

96년 12월에 발매되었지만, 97년 1월에 나온 FF7에 밀려 큰 빛을 보지 못했던 「와일드 암즈」의 후속작이 등장한다. 와일드 암즈는 일본에서는 독특한 스토리로 50만장 정도 팔렸지만, 국내에서는 큰 인지도를 얻지 못했다. 전작처럼 주인공 3명의 다양한 특기를 교환하며 진행하는 「와일드 암즈 2nd」. 또 다시 협동심을 발휘할 시기가 온 것이다.

중심 캐릭터 소개

전작처럼 게임 초반에 등장하는 중심 캐릭터는 3명이다. 또한 와일드 암즈 2nd에는 오프닝 이외에도 아름다운 애니메이션이 들어가게 된다.

아슈레 · 원체스터

본편의 주인공. 늘씬한 몸매에 아슈레라는 아름다운 이름 때문에 주위에서는 귀엽다는 평을 받고 있지만, 어디까지나 그는 책임감있는 청년이다. 그의 무기는 커다란 총검으로 장과 라이플의 특성을 겸비한 것이어서 근거리, 원거리에서 모두 사용할 수 있다는 특징을 갖고 있다.

블래드 · 에반스

사형수. 5년 전에 일어난 내전에서 영웅으로 대접받았지만 평온한 세계가 돌아오자 고립된 그는, 대량 살인범으로 투옥된다. 이마에 달린 자폭 장치로 항상 죽음의 위기를 맞이하고 있다. 무기는 라이플에서 권처까지 폭넓게 사용하며, 맡은 일에는 충실하지만 동료에게 비협조적인 단점이 있다.

리루카 · 엘레니아크

마법진을 카드에 표기하면 마력을 얻을 수 있는 크레스트 소서러스의 여자아이로 천진 난만한 성격을 갖고 있다. 항상 웃는 얼굴로 적극적인 행동을 취하는 여성이다. 그녀의 무기는 우산으로 통상의 공격, 방어 이외에도 마법의 발동체로써 사용되는 물건이다.

3人의 단독 스토리

아슈레, 리루카, 브래드의 단독 스토리는 모두 비슷한 길이이며, 게임에서는 프롤로그의 역할을 한다. 단독 스토리는 게임의 설명서의 역할도 하기 때문에, 게임을 진행하는데 반드시 익혀야 하는 시스템이다. 3명의 단독 스토리가 끝나면, 비로소 동료가 되어 본격적인 게임을 진행하게 된다.

단독 스토리에서는 다양한 사람과 만나게 된다

아슈레의 이야기

유적 내부로 들어간 유괴범을 잡기 위해 추격대가 파견된다. 아슈레는 무사히 인질을 발견하고 탈출을 시도한다. 하지만 사태는 이상한 방향으로 꼬이는데…

처음 임무를 부여받는 아슈레

리루카의 이야기

파레스 빌리지라는 마을에 갑자기 나타난 마법 소녀, 리루카. 마을 사람들에게 자신의 사정을 말하는 동안 동생에게 있던 불행한 사건을 떠올리게 된다. 그때 마을 식료 창고를 습격한 몬트서가 리루카의 앞에 나타나는데…

텔레포트에 실패하여 마을에 나타난 리루카

브래드의 이야기

5년 전 추적자로부터 도망치기 위해, 어둠의 숲으로 들어간 브래드. 결국 숲 안쪽에 위치한 마을로 도망쳤지만, 힘을 다 소비한 그는 쓰러진다. 그리고 그를 조심스럽게 안아 올리는 소녀가 있었는데…

이전에는 영웅으로 불리던 브래드

Play Station
플레이

웃음과 눈물의 액션 RPG

듀프리즘

●제작사: 스퀘어 ●장르: A · RPG
●발매일: 99년 가을 예정 ●발매가: 미정

듀프리즘의 개발은 화려한 경력을 갖고 있는 제작팀이 맡는다. 프로듀서로는 「FF1」, 「2」, 「3」와 「성검전설 2」, 「3」 등을 제작한 다나카 히로미치(田中弘道), 개발 디렉터에는 제노기어스의 프로그래머였던 스기모토 코우지(杉本 浩二)씨가 담당하여 완성도가 높은 게임이 나올 것이라는 예상이 가능한 작품이다. A · RPG의 새로운 명작이 될 듀프리즘을 자세히 살펴보자.

3D를 느낄 수 있는 필드 화면

두 명의 주인공

여기에서는 게임에 등장하는 두 명의 주인공, 루와 민트에 대해서 소개하겠다. 주의할 점은 누구를 선택하는 가에 따라 이야기는 다른 내용과 분위기로 흐른다는 것이다. 루를 선택했을 경우 무겁게 이야기가 진행되고, 민트의 경우는 코메디적인 내용을 즐기게 된다. 두 주인공은 모두 궁극의 아이템인 "듀프리즘"을 찾기 위해 여행을 떠난다.

수면에 반사되는 빛의 표현이 리얼하다

엘레나의 부모에게서 유산에 대해 정보를 얻는 루

몬스터로 변신할 수 있는 소년, 루

눈보라가 휘몰아치던 3년 전, 친누나처럼 함께 살던 크레어가 '죽음의 오른팔'이라고 불리는 남자에게 살해된다. 그런 슬픈 과거를 갖고 있는 소년. 크레어를 되살리기 위해 "듀프리즘"을 찾기 위한 여행을 떠난다. 전투에서는 '아크 엣지'라는 도끼를 사용하며, 몬스터로 변신할 수 있는 능력을 사용한다.

자신보다 남을 먼저 걱정하는 루

제멋대로 사는 여왕, 민트

여왕의 신분이면서도 춤에 빠져 있던 민트. 결국 여동생 마야에게 왕위 계승권을 빼앗긴다. 민트는 마야에게 복수하면서 왕위 계승권을 되찾기 위해 듀프리즘을 찾아 떠난다. 전투에서는 2개의 링과 강력한 마법을 사용한다.

자기 중심적인 성격의 민트

결국 그녀는 국민에게 미움을 받는다

듀프리즘을 노리는 사람들

주인공 루와 민트 이외의 라이벌로 듀프리즘을 노리는 자, 듀프리즘을 지키기 위해 루와 민트를 방해하는 자, 자신의 의지와는 상관없이 전투에 말려드는 자 등, 궁극의 매직 아이템인 듀프리즘을 둘러싼 다양한 인물이 등장한다.

만족한 표정을 짓고 있는 민트

RPG의 기본인 정보를 모아야 다음 행동을 결정할 수 있다

죽음의 오른팔

3년 전, 루를 돌봐주던 크레어를 죽인 남자. 강력한 전투 능력을 겸비한 오른팔은 3년이 지난 지금도 루의 꿈속에 등장하여 루를 괴롭히고 있다. 크레어를 죽인 이유는 아직 밝혀지지 않았다.

미라

골동품점을 운영하는 크라우스의 처이며 엘레나의 어머니이기도 한 여성. 남편의 고고학 연구를 못마땅해하면서도 그의 연구를 돕고 있다.

마야

민트의 동생으로 기품이 있으며 국민에게 많은 인기를 얻고 있지만, 민트와는 항상 싸운다. 듀프리즘의 봉인을 지키기 위해 루와 민트의 앞길을 방해한다.

크라우스

취미로 고고학 연구를 즐기고 있는 남자. 아내인 미라와 함께 유적에서 발굴한 아이템을 사고 파는 골동품점을 운영하고 있다.

돌 마스터

이상한 가면을 얼굴에 착용한 왕국의 궁정 마술사. 유능한 마술사로 마야에게 신임을 받고 있다. 하지만 자신의 야심을 품고서 듀프리즘을 노린다.

엘레나

크라우스와 미라의 딸. 불량배들이 엘레나를 괴롭히고 있을 때, 루가 도와주게 된다.

벨 & 듀크

세계 각지의 보물을 발굴하며 돌아다니는 2인조의 트레져 헌터. 루와 민트를 이용하여 듀프리즘을 탈취하려고 계획한다. 둘 중 리더는 벨로, 부하격인 듀크는 벨을 '언니'라고 부르며 경애하고 있다.

로드

궁극의 검을 마스터하기 위해 여행을 계속하고 있는 검사. 궁극의 마법 무기를 제작하기 위해 노력하고 있으면서도 도전자를 모집하며 실력을 쌓고 있다. 이 남자가 이야기에 어떤 영향을 줄지는 아직 밝혀지지 않았다.

듀프리즘의 전투 시스템

전투는 숲이나 유적지에서 나오는 몬스터와 만나면 시작된다. 따로 전투 화면이 있는 것이 아니라, 몬스터와 만난 그 장소에서 전투가 이루어지므로 로딩 시간이 짧은 것이 특징이다.

몬스터를 향해 돌진하는 민트

루의 공격

루의 무기는 그의 키만큼 긴, 아크·엣지라는 도끼로, 옛부터 소중하게 간직해온 그의 유일한 무기이다. 내려치기, 찌르기, 점프하면서 베기 등의 여러 가지 동작을 취하며 공격한다.

루의 기본 공격은 아크·엣지를 기본으로 하는 타격기

또, 루는 몬스터로 변신하여 몬스터의 공격 방법을 사용할 수 있다. 그리고 변신할 수 있는 몬스터의 조건은 한번이라도 쓰러뜨린 경험이 있는 몬스터만 가능하다. 이 변신 능력에는 무슨 비밀이 숨어 있을까?

공격에 들어가면 화면 안의 캐릭터들이 커진다

민트의 공격

민트의 무기는 양손에 장비할 수 있는 두 개의 링인 듀얼·할로. 또한 민트는 킥 등의 신체를 사용하는 공격도 가능하다. 그녀는 마법에도 능한데 그 이유는, 마법으로 둘러 쌓인 유산의 봉인을 지키는 왕가의 자손이기 때문이다. 민트의 마법은 여러 가지로, 그 중에는 복수의 적에게 마력을 확산시키는 강력한 마법도 있다.

듀얼 할로로 공격하고 있는 민트

민트의 주특기는 마법 공격이다

Play Station

공포의 끝은 없다!

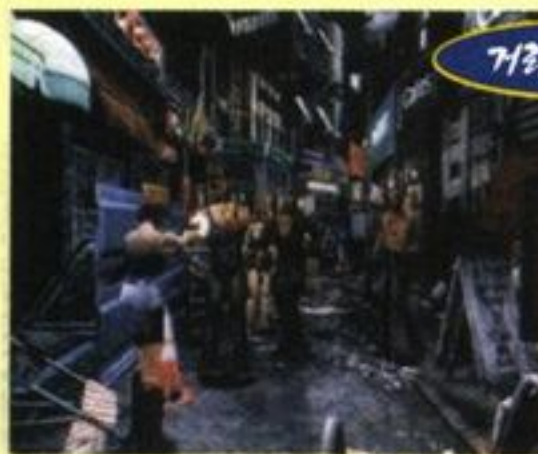
바이오 해저드 3
- LAST ESCAPE - (가제)

●개발사: 캡콤 ●장르: 어드벤처
●발매일: 미정 ●발매가: 미정

「디노 크라이시스」, 「오니무샤(가제)」와 서바이벌 호러의 흐름을 잇는 캡콤의 어드벤처 작품 중 최대의 기대작 「바이오 해저드 3」가 드디어 그 모습을 드러냈다. 많은 플레이어를 공포로 몰아넣을 「바이오 3」의 스토리를 공개한다.!!

점점 폐허화되어 가는 랑군시티

시리즈 누계에서 총 판매 개수 500만개를 자랑하는 호러 어드벤처 「바이오 해저드」 최신작 「바이오 해저드 3 LAST ESCAPE」가 드디어 모습을 나타냈다. 이번 「3」에서는 손에 땀을 쥐게 하는 긴장감과 수많은 적을 쓰러뜨리는 상쾌감은 물론 그 난이도가 더욱 높게 설정되어 있다고 한다.

「2」의 무대이기도 했던 라쿤시티가 폐허화되어 가고 있는 과정을 그리는 「3」. 때문에 출현하는 좀비의 수도 굉장히 많다

수시간 전까지 선량했던 시민이 질을 습격하는 잔혹한 괴물로 변모했다

「3」에서는 라쿤 거리가 전장터이다. 질은 따라서 상당히 넓은 곳을 돌아다니게 된다

화려했던 「2」보다 더욱 화려해진 그래픽

긴박감이 더욱 증가한 거리

드디어 좀비와의 대결이다

「1」에서 활약한 질이 「3」의 주인공으로…

라쿤시티 교외에서 일어난 엽기 살인 사건의 조사를 발단으로 시작된 「바이오 해저드」의 공포 이야기. 「1」에서 생환한 특수부대 S. T. A. R. S의 멤버 질은 사건의 진상을 규명하기 위해 조사를 개시하던 중 수수께끼의 일부분이 유럽에 있다는 것을 밝혀낸다. 그리고 유럽으로 떠나는 당일 질은 라쿤시티를 습격한 인위적인 화재에 휩싸이게 되고…. 이야기는 「바이오 2」의 주인공 레온과 클레어가 도시에 도착하기 바로 24시간 전부터 시작된다. 이번 작품에서 질의 목적은 좀비에게 점령된 랑군시티로부터 탈출하는 것이다. 무대는 「2」와 동일한 라쿤시티지만 「2」가 경찰서가 주무대였던 것에 비해, 이번 작품은 어쩐지 거리가 주무대가 되는 것 같다. 여하튼 「2」에서 수수께끼였던 그녀의 행동이 전편 두 개의 작품을 훨씬 능가하는 공포와 함께 그려진다.

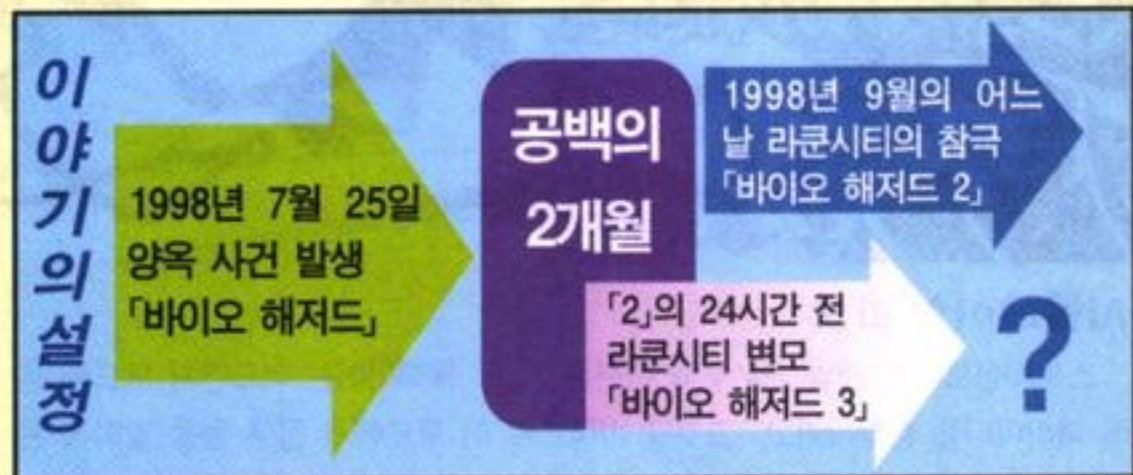
열쇠를 여는 특수 기능을 가진 그녀. 이번에서는 그 기능을 발휘할 수 있을런지…

이번의 주인공 질 발렌타인(23)

그녀를 도와 함께 활약하는 인물의 출현이 기대된다

이미 황폐해진 거리. 무사히게 유럽으로 갈 수 있을까?

「바이오 3」와 전작과의 관계

프롤로그와 아래 표를 보면 알 수 있듯이 이번 작품은 「1」과 직접 연결된다. 「2」에서는 「1」의 주인공들이 유럽으로 향했다는 것을 알 수 있었지만 그 외 것은 일절 수수께끼 베일에 싸여 있었다.

라쿤시티 경찰서도 등장

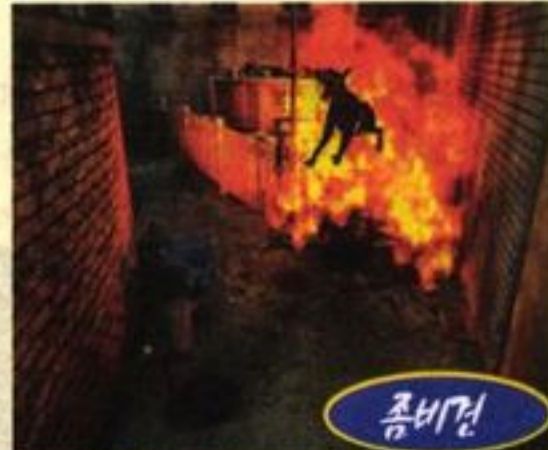
아래 사진을 보면 알 수 있듯이 「2」의 메인 무대였던 경찰서와 동일하다는 것을 확인할 수 있다. S. T. A. R. S 대원인 질이 주인공인만큼 이야기의 스타트 지점은 이 경찰서일지도…. 「2」에서 경찰서에 떨어져 있던 무기는 어쩌면 질이 남긴 것일지도?

질을 집요하게 뒤쫓는 수수께끼의 추적자

스토리는 물론이거니와 바이오의 또 하나의 매력은 플레이어에게 덮쳐 오는 몬스터일 것이다. 좀비와 좀비견 외에 그중 가장 주목할 만한 것이 가는 곳마다 출현하는 거대한 그림자. 추적자라 불리는 이 녀석은 엄청난 힘과 굉장히 빠른 속도로 질을 덮쳐 온다. 언뜻 보면 「2」에 등장했던 타일런트와 비슷해 보이지만 타일런트보다 다채로운 액션을 보인다.

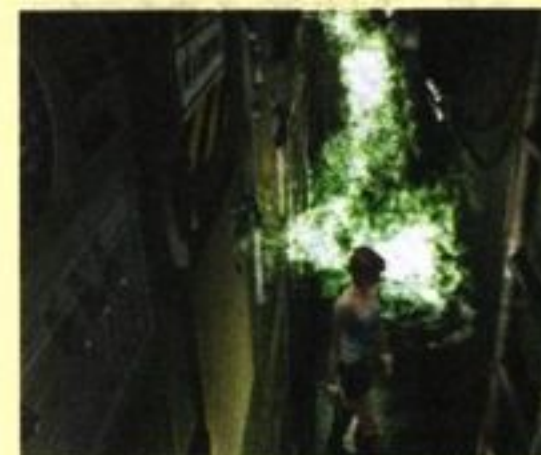
움직임은 느리지만 집단으로 습격하면 위험하다

좀비화 된 개. 재빠른 움직임으로 질을 괴롭힌다

산 자의 육체를 노리는 몬스터들

질을 한 손으로 가볍게 들어올리는 파워. 무엇보다도 흉측한 모습. 플레이어에 있어 추적자는 위협적인 존재가 될 것이다

목을 잡힌 채 던져지는 질. 추적자가 질을 노리는 목적은?

적이 화염방사기를 날린다

DreamCast 퍼펙트

사랑과 정열을 그대에게

기동전함 나데시코

●제작사: 각천서점/ESP ●장르: 시뮬레이션 어드벤처
●발매일: 여름 예정 ●발매가: 미정

TV물이 끝나고 극장으로 이동, 그리고 비주얼 노벨로 새턴에 등장. 이미 초기의 캐릭터들은 뒤로 사라지고 제 2의 주역들이 중심으로 부각되기 시작했다. 극장판 나데시코보다 미래의 이야기를 담고 있는 DC용「기동전함 나데시코-NADESICO THE MISSION」을 소개한다. 이젠 새로운 스토리의 새로운 나데시코를 만난다.

○큰 눈에 흰 피부, 그리고 감정 결핍. 이 어린 소녀에게 팬들은 매료되어 가고 있다. 그러한 자들을 일컬어 '루리콘'이라고 부르기로 해 본다

루리콘들을 위한 어드벤처 게임 등장!

DC용 기동전함 나데시코는 시뮬레이션과 어드벤처가 혼재되어 있는 게임이다. 게임에 등장하는 배경은 극장판 애니메이션보다 미래, 즉 이제까지의 사이드 스토리(외전)격이 아닌 전혀 새로운 나데시코가 탄생하게 되는 것이다.

○나데시코함은 당연히 등장

어드벤처 파트

기본적인 패러미터 올리기와 각 캐릭터간의 관계를 조율하는 것이 이 어드벤처 파트의 목적이다. 등장인물들과의 관계를 원만하게 만들면 IFS라는 수치가 상승하게 되는데, 이것은 플레이어가 시뮬레이션 모드에서 전투를 벌일 때 중요한 요소가 된다.

등장인물들간의 대화가 패러미터에 지대한 영향을 끼친다

일반적인 어드벤처와 비슷한 화면 구성

시뮬레이션 파트

스토리성보다는 게임성을 위해 마련된 모드. 플레이어는 어드벤처 모드를 통해 패러미터를 향상시키고, 그것을 바탕으로 이 모드에서 전투 등을 벌이게 된다. 우선, 시뮬레이션 파트에서 3종류의 유닛(전함계열, 에스테바리스, 파일럿)을 효과적으로 관리, 육성하기 위해서는 각각의 빈번한 체크가 요구된다.

또한, 화면으로 보면 실시간 3D액션으로 전투가 진행 될 듯하지만, 3D와 공간감을 최대한 살린 턴제 시뮬레이션 방식으로 진행된다. 작전맵에서 브리핑을 받고 난 후에는 출격해서 해당 미션을 클리어 해야한다. 주인공의 에스테바리스나 나데시코가 파괴되면 게임이 종료된다.

좌측 하단의 것이 적의 위치를 알려주는 레이더

일단 적과 조우하게 되면

적절한 작전을 만들어

무조건 승리하도록 하자

스토리의 완성도를 높이는 이벤트 무비

스토리를 진행함에 있어 좀 더 효과적인 연출을 해야 하는 곳에서는 이벤트 동영상이 삽입된다. 짧으나마 몇컷이라도 감상해 보길 바란다.

멋진 동영상이 스토리의 완성도를 높여준다

DreamCast 퍼레이드

나…와…버리는구나!

데스 크림존2

● 제작사: 에콜 ● 장르: 슈팅+어드벤처
● 발매일: 99년 가을 ● 발매가: 미정

너무나 졸작이어서 수 많은 팬을 만들어 낸 훌륭치 못한 게임, 심지어는 '…님'이라는 경어까지 붙이는 열성팬을 만들어 낸 게임, 「데스 크림존」의 후속작님이 등장하신다. 어차피 인생이란 '도 아니면 모'. 전편보다 더 끔찍한 작품을 만들던가, 아니면 너무 재미있어서 모두모두 쓰러져 버릴…그런 작품이 되어야만 하는 숙명….

잘 만들면 오히려 실패할 수도…

새턴 게임사상 가장 못 만든 게임으로 꼽기에 아무런 손색이 없는 게임 「데스크림존」. 놀라우리만치 낮은 완성도를 자랑한 그 작품의 후속작이 같은 회사에서 제작되고 있다. 전작의 인기(!) 덕분에 많은 이들이 상상해 본 「데스 2」. 마치 악몽이 현실로 찾아오듯, 이 훌륭한 작품이 태동하고 있다.

전작의 주인공은 '뭐…내친 김에 오빨간문으로 들어가 볼까!' 라는 흉칙한 대사를 서슴없이 내뱉곤 했다. 아마도 '크림존'은 주인공의 정신상태를 좀먹는 무서운 무기인 듯

보아라! 순정만화풍의 아름다운 캐릭터

최근 게임에서는 좀처럼 찾아보긴 힘든 순정만화풍의 캐릭터 디자인으로 볼 때 전작의 명성을 계속해서 지켜줄 수 있을 듯하다. 주인공으로 설정되어 있는 아리따운 두 인물을 만나보자.

야나미 코우

크림존을 다룰 수 있는 유일한 인물…이라고 설정되어 있는데 번뜩 많은 제작사 에콜의 설정 미스를 다시 한 번 맛볼 수 있는 부분이다(뒤에 설명). 나이와 키 등은 독자들이 하나도 궁금해하지 않을테니 넘어가기로 한다.

유리 로젠버그

주인공과 더불어 화면을 환상적으로 만들어 줄 여주인공(일 가능성이 높다). 갑자기 행방불명이 된 어머니를 찾아 길을 나선 여대생.

숨을 죽이고 게임화면을 감상하자

캐릭터 설정을 살펴보다가 게임화면에 눈을 돌리면, 모두들 실망의 눈빛을 하게 될 것이다. 화면의 구성이 예상보다 훌륭하기 때문. 메이커에서 말하고 있는 그대로 이번엔 정말 '그들이 그리고 싶었던 데스 크림존'이 탄생할까?

'완벽한 3D(!)'를 구현, 15000장이라는 엄청난 판매고를 기록한 전작

자! 이것이 바로 새로 등장할 데스2의 화면이다

적 캐릭터중의 한 명인 대니 프리덴 아저씨. 안대의 엉성한 모델링이 압권

적들의 움직임에는 모션 캡처 기법이 사용되었다

4인 동시 플레이

앞서 말한 게임의 설정상 크림존을 사용할 수 있는 캐릭터는 단 한 명뿐이다. 그런데도 불구하고 에콜은 이 게임을 4인 동시 플레이가 가능하게 만들고 있다. 나머지 셋은 과연 누구란 말인가?

황당하게도 4인 동시 플레이를 지원한다

COMBOY64 뉴페이스

N64의 영상이 새로운 공포감을 조성한다

바이오 해저드2 (가칭)

BIOHAZARD 2

●제작사: 캡콤 ●장르: 어드벤처
●발매일: 미정 ●발매가: 미정

E3쇼에서 처음으로 공개되었던 N64판 소프트「Resident Evil 2」. 미국에서 발매된 이 소프트는 일본에서 대히트를 친「바이오 해저드 2」의 이식판이다. 전 세계를 공포에 휩싸이게 했던 이 소프트가 이제는 역수입되어 일본에서도 N64로의 발매를 기다리고 있다. N64이기에 가능한 하이퀄리티한 그래픽에 오리지널 요소의 만재 등 더 이상 말이 필요 없다.

고해상 하이레조 모드의 선명한 그래픽

아무리 시나리오가 공포감을 조성한다 해도 그래픽이 썰렁하면 그 공포감은 반감하기 마련이다. 그런면에서 N64판의 그래픽은 PS판과 비교해 볼 때 월등히 뛰어나고 리얼함이 그대로 반영된다.

○게임전반부의 1신. PS판과 비교를 해본다면…

PS판「2」의 같은 신

○어떤 차이가 나는지 직접 확인해보도록

좀비신은 어떻게 변하는가?

N64로의 이식에서 가장 어려웠던 점은 오프닝을 비롯해 각 장소에 준비되어진 무비신이다.

「바이오2」에는 CG무비와 폴리곤 데모무비 두 종류가 있는데, 특히 문제가 되는 것은 데이터용량이 큰 CG무비를 N64의 롬 카셋으로 어떻게 재현해야할지 하는 문제다. 롬 카셋으로 장시간 CG무비를 흐르게 하는 것은 어렵겠지만 이번에 공개된 사진을 보면 PS판보다 화면사진을 조금 작게 해 데이터 용량을 줄이고 PS판과 거의 같은 퀄리티로 무비를 흐르게 하는 데 성공한 듯 싶다.

○사이즈가 조금 작긴 하지만…

○N64판에서도 CG무비의 재생이 가능하다

PS판「2」의 같은 신

대량의 CG무비는 CD-ROM이 적격이긴 하지만!

스트레스야 가라~~~~~~~~!

N64로의 이식에서 가장 이점이라고 한다면, PS판에서는 다음 신의 데이터를 입수하기 위해 '문을 열어라'라는 화면이 나타났지만 롬 카셋이라면 그런 번거로움 없이 간단히 해치운다.

재빠르게 열리고 닫히는 문짝!!○

소리도 빼놓을 수 없다!

무비와 더불어 또 하나 게임의 분위기를 일구어내는 것이 바로 음성! PS판「바이오 2」에서는 스토리상 중요한 부분에 반드시 영어 음성이 준비되었다. 화면 아래에는 일본어 자막이 나왔지만…. 아무튼 이러한 음성에 의한 연출도 롬 카셋에서 완벽하게 이식이 가능한지 궁금해진다. 최근「파워풀 프로야구 6」나「포켓몬스타디움 2」를 보면 음성 표현도 그다지 무리는 아니라는 생각이 든다. 과연 어떻게 될까?

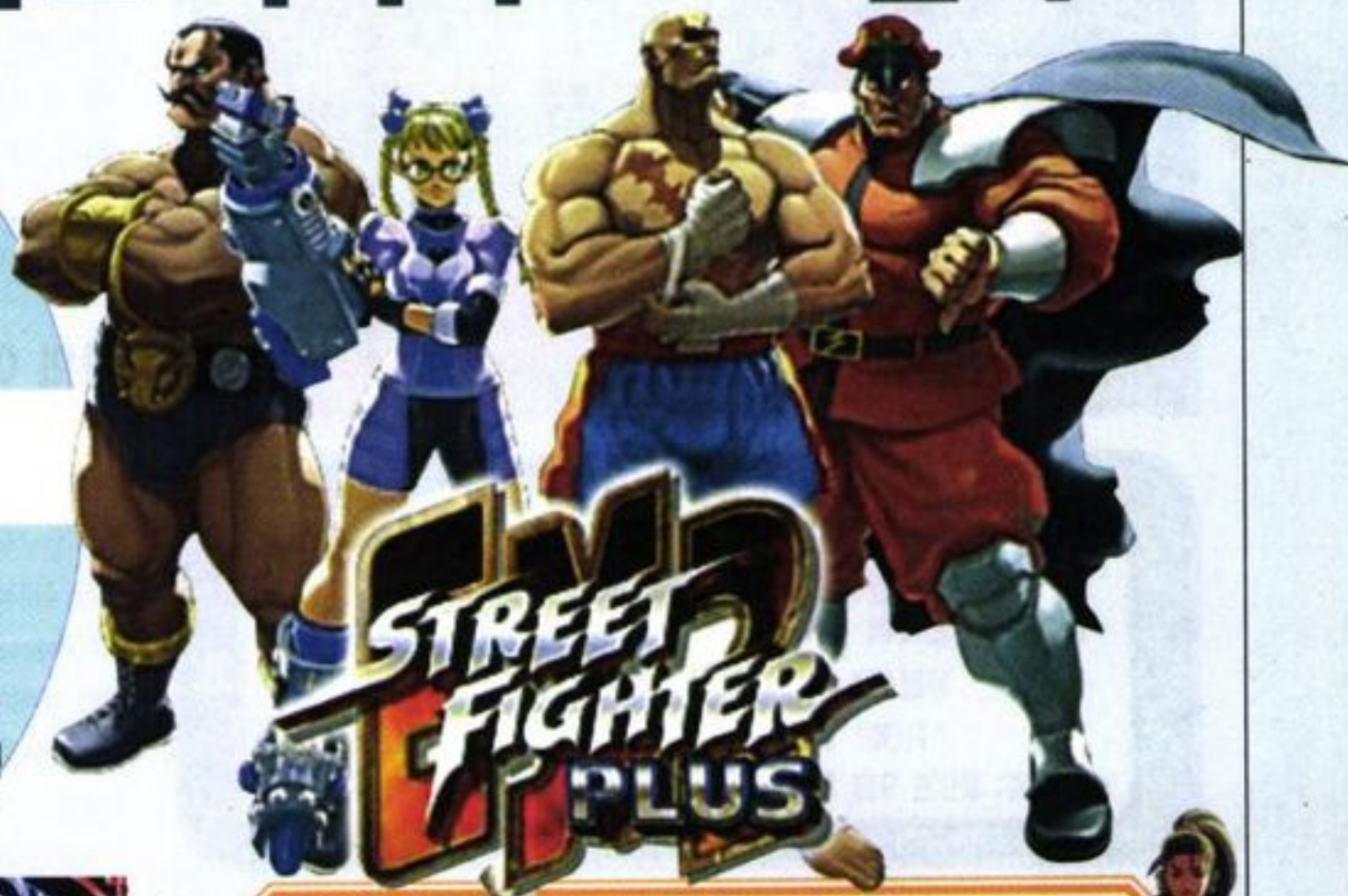
'우워어~'하는 소리를 내며 쓰러지던 좀비들. 그 목소리가 생생히 전해진다면!

Arcade 특보

이번엔 플러스까지…. 영원히 끝날 수 없는 이야기

스트리트 파이터 EX 2 플러스

- 제작사: 아리카
- 장르: 대전격투
- 발매일: 미정

우리도 폴리곤 3D 격투게임을 만든다는 것을 보여주기 위한 아리카의 실험작 스트리트 파이터 EX2의 새로운 시리즈가 등장한다. 기존 EX2의 캐릭터에 추가된 몇 명의 캐릭터와 새롭게 추가된 시스템 등 EX2 플러스의 간략한 정보를 소개한다.

이녀석이 신 캐릭터

EX 2에 +?

아리카의 폴리곤 격투 게임 「스트리트 파이터 EX 2」의 시리즈 최신작 「스트리트 파이터 EX 2 플러스」가 등장한다!! 이번 작품에서는 깔끔해진 비주얼 퀄리티 외에 다양한 신기술, 신 캐릭터가 추가되었다. 그밖에 일부 시스템에서도 변경점이 보인다.

엑셀 사양이 일부 변경

강P + K로 일정 시간동안 연속으로 공격을 할 수 있던 엑셀이 이번 작품에서는 일부 변경되어 같은 기술에서도 연속적으로 발동이 가능해졌다.

같은 기술에서도 연결할 수 있다

신 요소 메테오 콤보

3가지 게이지를 모두 소비하는 최종 오의 메테오 콤보. 모든 캐릭터가 가지고 있는 신기술 메테오 콤보는 정확히 히트시키면 상대 체력의 절반을 빼앗을 수 있다.

데스 러프

슈퍼 일렉트로닉 선더

사이코 브레이크맷셔

6명의 신 캐릭터

새롭게 등장하는 6명의 캐릭터 중에는 기존 EX의 캐릭터였다가 이번에 다시 부활하는 캐릭터가 3명이나 포함되어 있다. 그리고 새로운 캐릭터 3명. 이 3명 중에는 사거트가 존재한다.

풀렴
왕궁전사 다란과 함께 아버지를 찾아 여행에 나선 새로운 왕녀

다란
새로운 왕녀인 플럼 직속 위병에 임명된 왕궁의 전사

아리아
캔서가 붙은 왼팔에서 폭탄이 나간다

사거트
타이거 샷의 연발 발사판

불카노 로소
무릎의 시탑마다 지면으로부터 비스듬한 방향으로 섬광이!!

베가
사이코 파워를 조정해 세계 정복을 꾀하는 전율의 마인

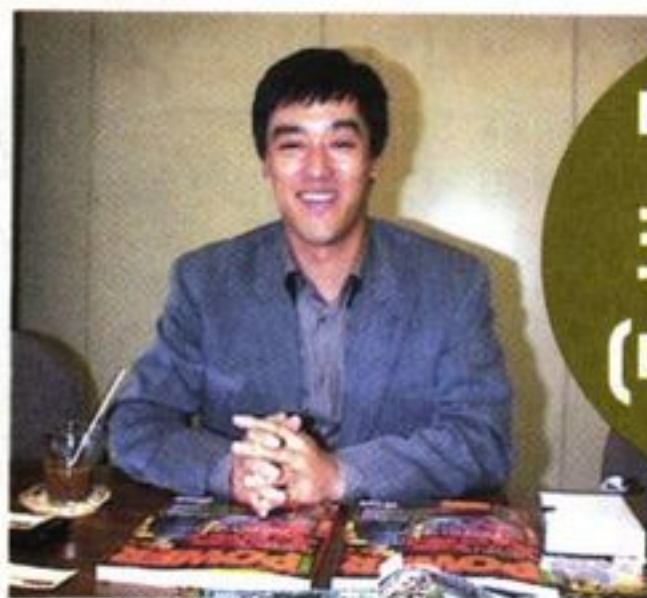
현장급습

춘 소프트 나카무라 코우이치가 말하는,

「톨네코의 대모험2」

「이상한 던전」시리즈로 유명한 춘 소프트에서 전작「톨네코의 대모험」발매 후 6년이 지난 지금, PS용으로「톨네코의 대모험 2」를 발표해 화제가 되고 있다. 이에 이번 게임파워에서는 춘 소프트의 대표이자 프로듀서로 활동하고 있는 일명 독신남(?) 나카무라씨를 직접 만나 화제의 신작과 아직은 비밀로 남겨져 있는 또 다른 작품에 대해 이야기를 들어보았다.

CHECK 1!!

「톨네코의 대모험2」	
■대응기종: 플레이 스테이션/듀얼쇼크 대응 예정 / ROM 1장	■발매가: 미정
■발매일: 99년 9월 예정	■장르: RPG
	■플레이인수: 1명
	■기획제작: (株)춘 소프트
	■제조판매: (株)에닉스

나카무라 코우이치 (中村光一)

(株)춘 소프트 대표이사

PROFILE

- 1964년 카가와(香川)현의 마루가메(丸亀)시 태생
- 1982년 (株)에닉스가 주최한 게임 콘테스트에서 나카무라 코우이치씨(이하 나카무라)의 FC소프트2「도아도아」(액션)가 입상. 그 당시 나카무라씨는 18세. 그는 83년 고등학교를 졸업하고 전기통신대학 단기대학부 전자공학과에 입학. 1년 후에는 (株)춘 소프트 설립해 20세의 젊은 사장으로 탄생.
- 1985년에 발매된 FC의「도아도아」를 비롯「드래곤 퀘스트 Ⅰ~Ⅵ」FC, SFC 전반기에 걸쳐 인기 최고의 소프트를 남겼으며, 92년「제절초(第切草)」를 발매, 93년 12월「이상한 던전」시리즈 등 많은 히트작을 발표하고 있다.
- 최근에는「카마이타치의 밤」,「거리(街)」,「제절초(第切草)」를 PS로 이식해 화제가 되고 있다.

춘 소프트를 들어서는 순간 시렌이 반갑게 맞이하고 있다

그의 이미지는 스포츠 칼라의 셔츠

-PS용의 신작 발표이후 한창 바쁘실 텐데 이렇게 직접 시간을 내주셔 감사합니다. 항상 잡지를 통해 접해왔던 나카무라씨의 이미지는 스포티한 셔츠의 사나이(?)랄까 그런 이미지가 강했습니다. 그런데 이렇게 직접 만나 뵈니 역시…라는 느낌이 팍팍 오는군요.

나카무라: (웃음). 그 말뜻은 아직은 젊게 보인다는 뜻으로 받아들여도 되겠죠. 처음 셔츠 차림을 선호하게 된 것은 비즈니스상 많은 사람과의 만남을 갖게 되면서 항상 '학생 같다', '어려 보인다', '어리숙해 보인다'라는 말 때문에 손해를 많이 봤습니다. 그래서인지 좀 점잖아지고 싶어 셔츠에 넥타이를 매고 다녔죠. 얼마 전 까지만 해도 항상 셔츠에 넥타이를 맨 정장 차림만을 고집했습니다. 하지만 언제부터인가 그 차림이 딱딱하기도 하고 갑갑하더라구요. 그래서 넥타이를 풀었죠. 그런데 그게 꽤 이미지 변신이 되었나봐요. 예전에는 잘 몰랐는데 언제부터인가 항상 셔츠만 고집하는 남자로 이미지가 박히더라구요.

-이렇게 편안한 기분으로 사장님을 대할 수 있는 것도 다정다감하신 사장님의 이미지 때문이라고 생각합니다. 그럼 한국에서 기다리고 있을 많은 게임유저들을 위해 그들을 대신해 바로 질문으로 들어가겠습니다.

CHECK 2!!

「이상한 던전」시리즈의 발자취

1993년 9월 18일
: SFC판「이상한 던전 -톨네코의 대모험」발매.
//「드래곤 퀘스트 Ⅳ」에서 주인공과 함께 모험하면서 세계를 지키는 무기상인으로「톨네코」가 등장. 80만개 이상의 판매, 93년 '일본 소프트웨어 대상' 수상.
◆RPG의 신기축으로서「이상한 던전」을 확립.

1995년 12월 1일
: 제 2탄 SFC판
// 춘 소프트 · 오리지널 캐릭터 **'시렌'**을 주인공으로 한「이상한 던전 2- 떠돌이 시렌」발매.

1996년 11월 22일
: 제 3탄 GB판
//「이상한 던전- 떠돌이 시렌GB~월경촌의 괴물~」발매.

1999년 5월 발표
: 제 4탄 PS판
//「드래곤 퀘스트 · 캐릭터 톨네코의 대모험 2~이상한 던전~」, 99년 9월 발매 예정

제가 주인공인 바로 톨네코입니다

「톨네코의 대모험2」가 등장하기까지!

-먼저 「톨네코의 대모험2」가 모습을 드러내기까지의 경위라 한다면?

나카무라: 최초의 SFC판 「톨네코의 대모험」, 「떠돌이 시렌(風來のシレン)」, GB판의 「떠돌이 시렌GB~월경촌의 괴물~」로 발매되고 나서 꽤 오랜 기간 동안 공백기로 지내왔습니다. 그러다 기획회의 중 「톨네코의 대모험」의 PS로 이식을 제안하자 의외로 스텝들로부터 많은 호응을 얻었습니다. 그래서 약 2년 전부터 작업에 착수하기 시작해 오늘에까지 이르게 된 것입니다.

-'CHECK2'에서처럼 「이상한 던전」시리즈의 흐름을 나름대로 정리해 둔다면 앞으로 나올 신작의 여러가지 변화를 이해하는데 있어 보다 많은 도움이 될 것 같군요.

「톨네코의 대모험」 시스템을 한눈에!!

-나카무라씨! 먼저 시리즈의 흐름으로 기초를 다졌으니 이번에는 신작 「2」를 보다 이해하기 쉽도록 전작 시스템에 대해 간단한 설명을 덧붙인다면?

나카무라: 이거 「톨네코의 대모험」특별 강좌인 것 같은데…. 그렇다면 저 역시 완벽을 추구하는 한사람으로서 기초지식부터 다시 체크해 보도록 하죠. 이해력을 돕기 위해 그림과 설명을 함께 한다면….

-나카무라씨의 강좌는 환상 그 자체입니다. 전작의 이러한 시스템을 기본으로 할 경우 「2」에서 크게 달라진 점이 있다면?

나카무라: 시리즈의 친숙미를 위해 시스템면에서 크게 변화를 시키지는 않았습니다. 단, 흥미를 더하기 위해 엔딩 후, 톨네코가 마법사로 변신하는 등 흥미거리가 될 만한 요소를 아직 찾고 있습니다.

-그렇다면 시리즈 특성상 SFC판을 기본으로 하고 약간의 발전된 설정과 그래픽, 게다가 파워 업된 시스템이 더해진 것 같은데 유저들이 한눈에 그 차이를 알아볼 수 있게 표로 한 번 만들어 보죠.

'CHECK 4'를 보세요.

이게 쑥스럽구먼!

CHECK 3!!

그림으로 만나는 「톨네코의 대모험」 시스템

▶몇 번씩 즐겨도 지겹지 않은 RPG

:들어갈 때마다 달라지는 던전(동굴)과 아이템 출현으로 이 게임의 선택에 절대 후회하지 않는다.

어니 어째 또 틀리잖아!!

▶몬스터와의 한판 대결

몬스터야 미안해! 레벨~~~업!!

톨네코야! 힘을 내야지

어니 웬 빵이냐? 그래 '금강산도 식후경'이라구, 먹고 보자

이젠 힘이 마구 솟는구만

▶따라하지 마란 말이야! '턴성'

톨네코가 한 발짝 움직이면→몬스터도 한 발짝.

톨네코가 1회 공격하면→몬스터도 1회 공격

밀린다 싶으면 버티지 말고 다시 에너지를 충전해 재도전하라

많은 몬스터에 휩싸여 있을 경우는 정신을 차리고 일단 후퇴하라

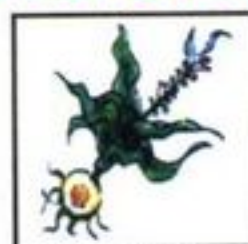
도망도 작전이다

대각선 이동을 잘 사용하자!

대각선 이동과 공격의 조화로!

나보고 어쩌라는거야

머리를 너무 굴리다가는?

▶보다 다양한 아이템으로 !

화염초를 사용하면

두루말이를 사용하면

지팡이를 사용하면

◆몬스터에게 마법을 걸 수 있는 아이템도 있다!!
◆PS판은 180개 이상의 아이템 등장!!
◆PS판에서는 무기끼리 합성할 수 있는 아이템이 추가된다!!

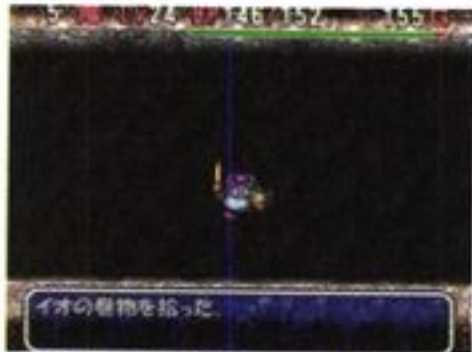
▶톨네코가 만나는 개성적인 몬스터들

SFC판: 32마리

◆PS판은 몬스터들이 130마리 이상 등장!

CHECK 4!!

SFC판과 PS판의 차이점

SFC판 「톨네코의 대모험」	PS판 「톨네코의 대모험 2」
<시나리오> 【약간 이상한 던전】 '왕의 보석상자'를 가져온다. 【이상한 던전】 이상한 던전으로 잠입해서 돈을 가지고 와 톨네코의 가게를 번성하게 한다. 환상적인 '행복 상자' 발견 엔딩 【좀 더 이상한 던전】 '이상한 상장' 발견 '최후의 두루말이' 발견	<시나리오> 【트레닝 던전】 왕에게 내물을 받치기 위해 성으로 향한다. 【메인 던전】 톨네코에게 도움을 청하는 마을 사람들을 돕는다. 『성지(聖地)』마을에 평화를 되찾아 주는 것이 사명이다. 행방불명이 된 왕을 찾아 나선다. 엔딩 【클리어 후 던전】 아직은 비밀
<시스템> 【던전】 지하 【아이템】 78종 【몬스터】 32종 【함정】 9종 【그 외】 창고/가게를 연다 하이스코어 표 게임 리플레이 	<시스템> 【던전】 지상+지하 【아이템】 70종 이상 추가 【몬스터】 100종 이상 추가 【함정】 10종이상 추가 【그 외】 창고/가게를 연다 무기의 합성 하이스코어 표 플레이의 폭이 넓어진 「2」. 독특한 무기의 등장에 주목
<비주얼> ●도트그림	<비주얼> ●오프닝은 크레이 애니메이션(진흙 인형 애니메이션)으로 제작한 무비를 수록. ●마을화면은 디오라마 세트를 만들어 수록. ●던전에서는 CG텍스처를 취하고 수직방향을 하이레조 모드로 작성해 아름다움은 물론이거니와 보다 리얼한 표현이 가능하다.

톨네코의 다양한 표정 변화 울고, 화내고, 낙심하고, 때론 심각하게

「톨네코의 대모험2」의 새로운 모험

-PS판 「2」에서의 모험의 목적은 무엇입니까?

나카무라: 갑자기 나타난 사악한 몬스터들을 나라 왕을 대신해 퇴치하는 것이 톨네코 모험의 가장 큰 목적입니다. 하지만 이 『성지』를 황폐화시키기 위해 습격하는 몬스터들에게도 뭔가 이유가 있을 법하죠. 그렇다면 도움을 청하는 마을 사람들을 위해서라도 평화를 지키기 위해 새로운 모험을 떠나게 됩니다.

-전작과 연결한다면 「2」에서는 톨네코의 집이 새로워졌겠네요?

나카무라: 예, 그렇습니다. 새로운 느낌으로 확 바뀌어 건축된 집이 바로 톨네코의 집입니다. 반년 전에 가지고 돌아온 '행복 상자'가 전시되고 , 마을 사람과 주변국의 많은 사람들이 매일같이 방문하게 됩니다.

-톨네코의 집은 아이템 창고?

나카무라: 게임 중에는 아내인 네네와의 대화, 창고의 설명, '행복 상자'에 손을 대기도하고, 왕이 적어둔 '모험의 마음가짐'을 읽을 수도 있습니다. 물론 모아둔 아이템의 보관도 가능합니다.

다양한 몬스터들의 습격이 예고되고 있다

「톨네코의 대모험2」만이 가지는 특징

-그렇다면 특별하게 「2」이기에 가능하다고 밝힐 수 있는 특징이 있다면?

나카무라: 우선 첫 번째로는 '무기의 합성'을 들 수 있습니다. 이것은 『합성 항아리』를 사용해 무기는 무기끼리, 호구는 호구끼리 합성해 각각의 원초적인 특성을 교환해 전혀 새로운 아이템으로 창출해 내는 것입니다. 그리고 두 번째는 던전내에 생겨난 아이템 샵으로 소지품의 매매와 필요 없는 용품을 환불받을 수 있게 되었습니다. 또 던전의 진행방향에 따라 편리한 가게가 차례로 등장하게 됩니다.

-이렇게 새로운 아이템이 계속 등장한다면 그에 맞춰 캐릭터는 어떻게?

나카무라: 물론 캐릭터도 다양해졌습니다. 즉 톨네코의 도움을 바라고 있는 캐릭터, 모험을 도와주는 개성만점의 캐릭터 등등.

-던전은 어떻게 구분이 가능합니까?

나카무라: 던전은 크게 3부분으로 나눌 수 있는데,

「트레닝 던전」-이상한 던전의 시스템을 이해할 수 있는 던전

「메인 던전」-메인 시나리오에 맞는 엔딩까지의 모험을 즐기는 던전

「클리어 후의 던전」-엔딩 후, 게다가 하이 레벨한 모험을 즐길 수 있는 던전

전작의 자기만족에 지나지 않았던 던전이 이번작에는 그 성과에 따라 바뀐다

-그렇다면 직접 모험을 즐기는 무대 던전은?

나카무라: 각각의 던전에서는 톨네코에게 목적을 가지게 하고 그것을 클리어 할 수 없으면 다음 던전으로의 진행은 불가능합니다. SFC판보다도 훨씬 파워 업한 여러 던전이 등장하니 기대를 하셔도 좋습니다.

조작된 저택 던전

무덤 던전

화산 던전

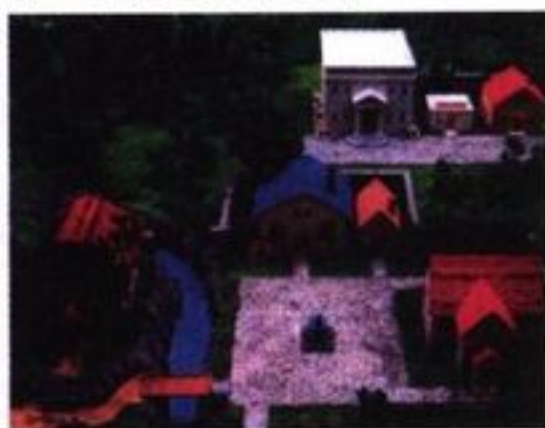
●성으로 향하는 숲의 던전 ●조작된 저택 던전 ●무덤 던전 ●성 아래 던전 ●의혹의 숲 던전 ●화산 던전 ●유적의 던전 ●이상한 던전

↓

엔딩▶▶클리어 후의 던전은 아직 비밀!!

-「톨네코의 대모험2」의 스토리를 다시 정리해 본다면?

나카무라: 전작에서 톨네코가 이상의 던전의 모험 끝 지하 깊은 곳에서 잠자고 있는 환상의 보물 '행복 상자'를 가지고 돌아오면서 그 덕에 마을은 부흥하고 마을 사람들은 모두 행복하게 잘 산다라고 끝을 맺었는데 이번 「2」에서는 전작의 스토리에 이어 그후로 반년.

톨네코가 이상한 던전에서 가지고 온 '행복 상자'의 힘에 의해 사람들은 모두 행복한 나날을 보내고 있었습니다. 그러나 최근 나라의 여기저기서 몬스터가 출현해 인간을 엄습하기 시작함으로 이상한 공기가 퍼지기 시작합니다. 그러던 중 국왕이 행방불명이 되고 톨네코는 왕을 구출하기 위해 던전을 향해 떠납니다. 그 결과 왕은 무사히 구출되지만 톨네코는 나라의 평화를 지키기 위해 최근 발생하는 몬스터들의 이변의 원인을 조사하기로 결심을 합니다. 그러던 중 난폭한 몬스터 대군이 마을을 엄습하는 대사건이 일어납니다. 일부 사건을 목격한 사람들의 이야기에 의하면 몬스터들은 톨네코의 집에 불을 질러 활활 태워버렸다고 합니다. 하지만 톨네코는 사람들에게 반드시 이 나라의 평화를 끝까지 지킬 것을 새롭게 결의하고 던전을 향합니다. 이 때 한 이상한 노인이 나타나 '이상한 던전'에서 '행복 상자'를 가지고 온게 몬스터가 난폭화 된 원인이라고 알려줍니다. 게다가 놀라운 점은 노인은 톨네코가 지금까지의 모험을 통해 입수한 아이템 등을 잘 조합해 또 하나의 '행복 상자'를 만드는데 성공했다는 겁니다. 여기서 톨네코는 최후의 모험으로 나아가게 됩니다. 이 상자를 '이상한 던전'의 최하층으로 가져가기 위해. 하지만 그 모험은 정말 위험한….

-들리는 바로는 오프닝에 톨네코의 인형극이 보여진다고 하는데?

나카무라: 크레이 애니메이션으로 제작된 영화를 취입해 현재 제작 중에 있습니다.

춘 소프트라고 하면!

-「이상한 던전」시리즈와 같은 소프트 외에 예를 들자면 「거리(街)」의 속편을 만들 계획은?

나카무라: 「거리(街)」는 SS, PS판 모두 발매되어 반응이 그다지 나쁜 편은 아니었지만 그래도 판매수가 춘 소프트의 타이틀 중에서는 현저히 낮습니다. 따라서 아직은 무리가 아닌가 싶습니다.

「떠돌이 시렌(風来のシレン)2」는 N64로!!

-N64의 신작도 준비하고 있는 걸로 알고 있는데 혹시 어떤 종류의 게임인지?

나카무라: PS용의 「톨네코의 대모험2」와 마찬가지로 RPG입니다.

-RPG라면 혹시 「톨네코의 대모험」과 쌍벽을 이루고 있는 「떠돌이 시렌」?

나카무라: (웃음) 과연~~!! 그럴 수도 있겠죠!

-N64의 신작 발매 예정은?

나카무라: 지금 계획으로서는 내년 봄, 여름쯤으로 잡고 있습니다.

-N64의 신작에 대해 좀 더 정보를?

나카무라: 정말 미안하지만 더 이상은 비밀입니다. 기대를 가지고 조금만 기다려 주십시오.

나카무라 코우이치씨의 방(사장실) 습격!!

구구리의 특기인 '방 습격! 나카무라씨도 피해갈 수는 없지. 짜~~~~짠 공개합니다.

여기가 제 방입니다. 어른 방에 웬 장난감이냐구요~~~~~○

나카무라씨의 방은 한마디로 깨~~끗해요!라는 말이 어울릴 정도로 깔끔하면서 세련된 인테리어로 꾸며져 있었다. 방을 통해 나카무라씨의 성격을 어느 정도는 파악한 구구리! 행동은 조심조심하게 말도 차분히!!!

○너무나 낯익은 소프트죠?

나카무라씨의 책장 한켠에는 「풍운」이라고 또박또박 적혀져 있는 소프트가 당당히 한자리를 차지하고 있었다. 왠지 어깨가 으쓱!! 근데 풍운아 너 어떻게 여기 왔냐?

이별을 아쉬워 하며 …○

TOP GAME RANKING

이번달은 사실 비디오 게임 유저들에게는 최악의 달로 기록될 지도 모르겠다. 5월 가정의 달을 맞아 풍성한 게임들이 쏟아져 나올 법도 같은데 사실은 전혀 그렇지 않았다. 겨우 「에이스 컴뱃3」, 「루나2 -이터널 블루-」 정도를 제외하면 그다지 손이 가는 소프트가 보이지 않는다. 아, 나만 그런 것인가…?

[▶] 지난달과 동일 [✱] 새로 순위진입
[▼] 지난달보다 내려감 [▲] 지난달보다 올라감

■ 통계 기간 : 1999년 5월 1일 ~ 5월 25일
■ 조사 방법 : 게임파워 99년 5월호 애독자 엽서 (50%)
국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (10%)

드림캐스트/세가 새턴 Top10

1 던전스 앤 드래곤즈 컬렉션 [▶]
SS / 액션 / 캡콤 / 99년 3월 4일 / 5,800엔

2 버추어 파이터 3tb [▶]
DC / 격투액션 / 세가 / 98년 11월 27일 / 5,800엔

3 세가랠리 2 [▶]
DC / 레이싱 / 세가 / 99년 1월 14일 / 5,800엔

순위	게임	정보
4	더 하우스 오브 더 데드 2 [▲]	DC/건슈팅/세가/99년 3월 25일/5,800엔
5	소닉 어드벤처 [▼]	DC/액션/세가/98년 12월 23일/5,800엔
6	두근두근 메모리얼 - 여행의 시 [✱]	SS/어드벤처/코나미/99년 4월 1일/5,800엔
7	파워 스톤 [▲]	DC/격투액션/캡콤/99년 2월 25일/5,800엔
8	블루 스팅거 [✱]	DC/어드벤처/클라이맥스/99년 3월 25일/5,800엔
9	슈퍼로봇대전 F 완결편 [▼]	SS/S · RPG/반프레스토/98년 4월 25일/5,800엔
10	신기세계 에볼루션 [▼]	DC/RPG/스팅/99년 1월 22일/5,800엔

플레이스테이션 Top10

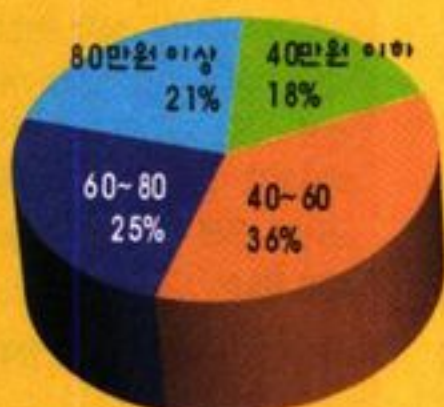
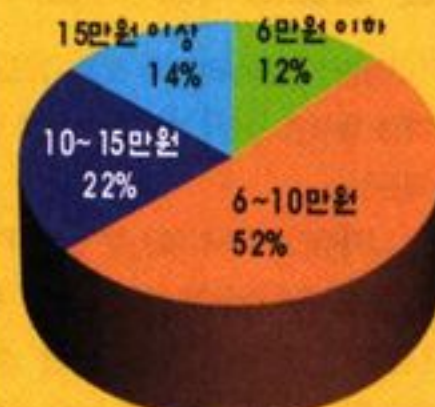
1 파이널 판타지 8 [▶]
PS / RPG / 스퀘어 / 99년 2월 11일 / 7,800엔

2 더 킹 오브 파이터즈 '98 [✱]
PS / 격투액션 / SNK / 99년 3월 25일 / 5,800엔

3 테일즈 오브 판타지아 [▶]
PS / RPG / 남코 / 98년 12월 23일 / 5,800엔

순위	게임	정보
4	슈퍼 로봇대전 F 완결편 [▲]	PS/S · RPG/반프레스토/99년 4월 15일/6,800엔
5	초코보 레이싱 [▲]	PS/레이싱/스퀘어/99년 3월 18일/5,800엔
6	테일즈 오브 판타지아	PS/RPG/남코/98년 12월 23일/5,800엔
7	비트 매니아 3rd MIX [▼]	PS/리듬액션/코나미/98년 10월 1일/5,800엔
8	버스트 어 무브 2 [✱]	PS/리듬액션/에닉스/99년 4월 15일/5,800엔
9	두근두근 메모리얼 - 여행의 시 [✱]	PS/어드벤처/코나미/99년 4월 1일/5,800엔
10	움 재머 라미 [▼]	PS/리듬액션/SCEI/99년 3월 18일/5,800엔

테마별 앙케이트 결과

1. PS2 예상가격 (엔으로 대답한 것은 원으로 환산)

2. PS2 소프트 예상가격

3. PS2와 동시발매 소프트였으면 하는 게임은?

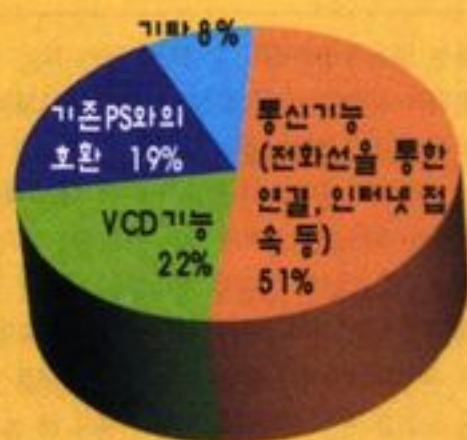
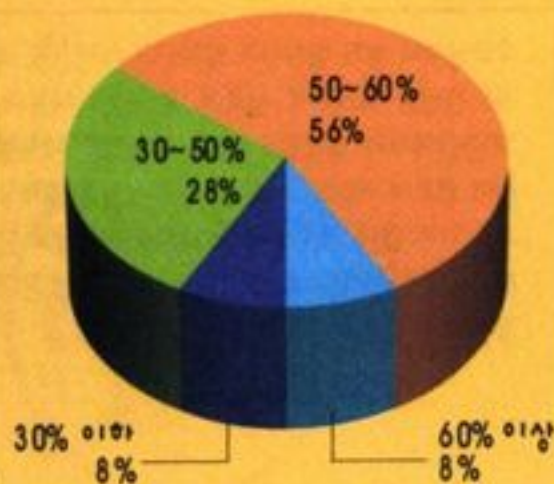
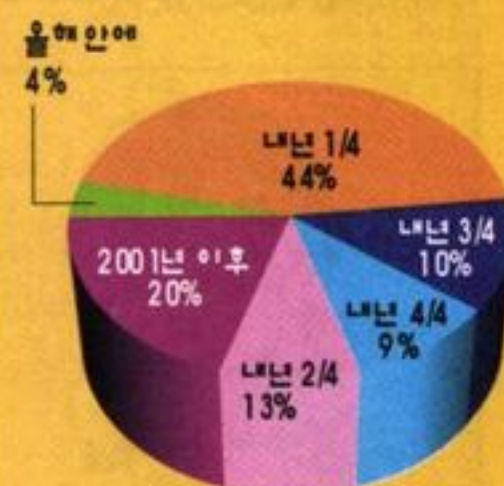
닌텐도/GB Top10

1. **젤다의 전설 -시간의오카리나-** [▶]
   N64 / RPG / 닌텐도 / 98년 11월 21일 / 6,800엔
2. **실황 파워풀 프로야구 6** [▲]
3. **마리오 카트 64** [▼]
   N64 / 레이싱 / 닌텐도 / 96년 12월 24일 / 9,800엔
4. 슈퍼 마리오 64 [▼]
   N64/액션 어드벤쳐/닌텐도/96년 6월 23일/9,800엔
5. 실황 축구 - 프랑스 월드컵 98 [▶]
   N64/스포츠/코나미/98년 6월 4일/9,800엔
6. 닌텐도 올스타 대난투 스매쉬브라더스 [▲]
   N64/액션/닌텐도/99년 1월 21일/5,800엔
7. 드래곤 퀘스트 몬스터즈 GB [▲]
   GB/RPG/에닉스/98년 9월 25일/4,900엔
8. 젤다의 전설 - 꿈꾸는 섬 DX [▲]
   GB/RPG/닌텐도/98년 10월 12일/3,500엔
9. 악마성 드라큘라 - 묵시록 [▼]
   N64/액션/코나미/99년 3월 11일/7,800엔
10. 파워 프로군 포켓 [*]
    GB/스포츠/코나미/99년 4월 1일/4,500엔

아케이드 Top10

1. **킹 오브 파이터즈 '98** [▶]
   ARC / 격투액션 / SNK / 발매중
2. **철권 3** [▶]
   ARC / 격투액션 / 남코 / 발매중
3. **소울 칼리버** [▶]
   ARC / 격투액션 / 남코 / 발매중
4. 비트 매니아 3rd MIX [▲]
   ARC/리듬액션/코나미
5. 비트 매니아 2nd MIX [▲]
   ARC/리듬액션/코나미
6. 버추어 파이터 3tb [▼]
   ARC/격투액션/세가
7. 나이트 오브 밸러 [*]
   ARC/액션/IGS
8. 더 하우스 오브 더 데드 2 [▼]
   ARC/건슈팅/세가
9. EZ2DJ [*]
   ARC/리듬액션/어뮤즈월드
10. 스트리트 파이터 ZERO 3 [▶]
    ARC/격투액션/캡콤

기대 소프트 Top 10

1. **철권 TT** [▲]
   ARC / 격투액션 / 남코 / 99년 여름 예정
2. **드래곤 퀘스트 7** [▶]
   PS / RPG / 에닉스 / 미정
3. **센무** [▼]
   DC / RPG / 세가 / 99년 봄 / 미정
4. 바이오 해저드 - 코드:베로니카 [▲]
   DC/어드벤쳐/캡콤/99년 겨울 예정
5. 그랜트리스모2 [*]
   PS/레이싱/SCE/99년 여름 예정
6. 성검전설3 [*]
   PS/RPG/스퀘어/99년 여름 예정
7. 그랜디아2 [*]
   DC/RPG/게임아츠/미정
8. 스트리트 파이터 제로 3 [▼]
   SS&DC/격투액션/캡콤/99년 7월 예정
9. 슈퍼 마리오 RPG 2 [▶]
   N64/RPG/닌텐도/미정
10. 오우거 배틀 3 [▶]
    N64/S · RPG/닌텐도/99년 여름 예정

파워 나침반

투자의 기본은 안전입니다

오른쪽에 있는 등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 강추(강추) - 추(추) - 보(보) - 비(비) - 강비(강비)의 다섯 단계로 구분된다. 이번 호부터 나가게 되는 아케이드 게임의 리뷰는 '구입여부' 보다는 '플레이여부' 로 생각하자. 망설이지 말라. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전!

게임 / 리뷰어	A. 사이버 오그 PS/스퀘어/액션/4월22일 	B. 오메가 부스트 PS/SCEI/3D슈팅/4월 22일 	C. 유한회사 지구방위대 PS/미디어 링/시뮬레이션/4월 28일
Sanai Wolf	이곳저곳에 퍼즐적 요소를 첨가하여 바이오 해저드나 메탈기어처럼 '생각이 필요한 진행'을 만들어 보려고 한 것 같은데 너무 단순하여 '생각이 없어지는 진행'이 될 뿐. 길 찾다가 하루해가 저물고 시점변환 하다가 새벽동이 튼다. 철저한 노가다 정신에 입각하지 않고서는 엔딩을 볼 수가 없는 게임. 일단 '스퀘어'라는 간판은 잊어버리자. (비)	일단 나무랄데는 딱히 눈에 뜨이지 않는다. 3D 슈팅치고는 그리 강렬한 맛은 느껴지지 않지만 질리지 않는 그래픽과 무리 없는 움직임으로 은근히 몰입할 수 있게 만들어 준다. 레이 스톰에 등장했던 멀티 록 온 시스템으로 적을 일소하는 재미가 상당히 짭짤~. 발매소프트의 홍독한 가뭄이었던 이 달에 단비의 역할을 톡톡히 해낼 수 있을 듯. (추)	여성 유저들이나 페미니스트들에게 반감을 살지도 모를 게임. 돈이라는 것에 매달려 자 회사의 여사원을 아이돌로 내세우는 것이 정당한 것인지…. 여성의 상품화라는 것이 이렇게 잘 나타난 게임도 없을 것 같다. 각 화마다 준비된 이벤트를 기다리기 위해서 그다지 의미 없는 스케줄 노가다를 해야한다. 읽어 읽기, 듣기가 되는 게이머 정도는 되야 돈 아깝다는 생각이 안들 듯. (비)
천년 펭귄	분명 독특한 게임성을 갖추고 있다. 마치 FF 8의 정션처럼 스테이터스를 마음껏 조절할 수도 있고 레벨에 따라 무기를 개조, 진화시킬 수도 있다. 릴레이 포인트라는 재핑 시스템도 참신해 보인다. …그러나 그것뿐. 이런 참신한 아이디어가 지겨운 플레이 방식과 상당한 난이도, 그리고 유저에게 있어서 노가다라는 말밖에 떠오르지 않는 인터페이스에 묻혀버린다. 스텝 롤에 사카구치가 기획에 참여했다고 나온다. …사실이라면 그는 변혁을 꾀하는 것이 분명하다. (비)	우주공간에서의 1인칭 시점 슈팅. 완전 360°스크롤에 어느 정도 세밀함을 요하는 조작감. 화면안에는 잡다한 인터페이스를 일체 배제하고 전투 그 자체에만 집중할 수 있도록 되어 있다. 우주공간이라서 적을 놓치기 쉽지만 L1 버튼으로 쉽게 따라잡을 수 있고, 무기도 유도성이 있어 난이도의 밸런스가 기막히게 잡혀있다. 마치 본인이 발키리의 파일럿이 된 듯한 기분의 독 파이트를 즐길 수 있다. (강추)	아이돌을 내세워 회사의 이익을 챙기겠다는 비정한 사회상을 전면에 밝은 분위기로 깔고 있는 희한한 게임. 육성이라는 측면이 주가 되는 게임 같으면서도 애니메이션을 보듯이 진행되는 스토리에 시뮬레이션 전투까지, 아이돌이라는 점도 그렇고 왠지 이것은 사쿠라 대전의 향기를 풍긴다. 캐릭터와 메카 디자인은 상당히 신경 쓴 것 같지만 게임의 진행 자체는 그렇게 부드럽지 않아 동영상이 무색해진다. 한 가지 더 꼽는다면 어째서 풀 보이스가 아닌지 의문이 간다는 점. (보)
Midist	게임이 등장하기 전에 공개된 캐릭터 디자인을 보고 나는 이 게임이 '어떤 게임일 것이다'라는 예상을 했었다. 아메리카 코믹풍의 캐릭터 디자인…. 그것이 이 게임을 대변한다. 던전물의 최대 약점인 지루함을 극복하기에는 인내 이상의 것이 필요함을 깨닫게 됐다. 스퀘어가 요즘 들어 별난 것을 잘도 만들어대고 있구나…하는 생각뿐…. (비)	'부유감'이라는 것을 가장 완벽하게 나타내고 있는 게임이 아닐까? 적이 무슨 짓을 하던간데 내버려두고 우주 유영을 즐겨봐도 즐겁다. 록 온이 쉬운 탓에 그밖에 것을 즐겨 볼 수 있는 여유가 많다는 것도 장점이 아닌가 싶다. 조작에 익숙해지고 나면 에어쇼 못지 않은 화려한 움직임을 보여줄 수 있지만, 조작이 미숙할 때는 '총알을 날리리라' 하고 버튼을 눌러 적의 품으로 대쉬해 버리는 한심한 장면을 벌이기도 한다. 잠깐 시간을 들여 익숙해지고 나면 즐거운 멀미를 경험할 수 있다. (추)	뭐, 나라는 인간이 게임을 좋다, 나쁘다 평가하는 것 자체가 상당히 모순이 있다고 생각한다. 어느 정도 게임을 즐겨왔다고는 하지만 게임을 제작할 정도의 능력이 있는 것도 아니기 때문에, '네가 한번 만들어 봐라'라고 메이커 쪽에서 얘기한다면 나는 아무 말도 못하고 엉엉 울어버릴 것이다. 하지만 그들은 내게 그런 말(네가 직접 만들어 보라는…)을 하지 않을 것이기 때문에 살짝 입을 열어본다. "참으로 재미없습니다. 돈 굳히세요" (비)
防塵	캐릭터들이 생김새에서부터 거부감이 든다. 미션 수행에서 수신되는 메일은 그 수가 너무도 많은데다 메탈기어같은 이벤트성 메일도 없어서 읽기도 싫고 다 읽다가는 날 여러 번 새야 할 것이다. 던전의 구조가 계속해서 변하는 것이 '이상한 던전' 과도 유사하나 오히려 이점이 게임의 지겨움에 일조한다. 한 마디로 뭔가 심오한 면을 추구하려 했지만 전혀 어필하지 못한 케이스라 할 수 있다. (비)	오프닝부터 뭔가 심상치가 않다…고 느꼈는데 역시! 간단한 조작에서 심오한 움직임이 나온다. 3D공간에서의 움직임도 좋고 그래픽도 나무랄 점이 없으며 게임도 하면 할 수록 사람을 끌어당기는 맛이 있다. 소니의 게임 제작능력이 날로 발전하는데에 찬사를 보내지 않을 수 없다. 백문이 불여일견! 일단 해라! 그리고 느껴라! (강추)	육성 SLG와 SRPG가 혼재되어 있는 게임. 지구방위가 목적이라지만 육성게임에서는 그와는 아무런 상관이 없다는 점이 짜증난다. 양 모드 사이에 캐릭터가 공유되지 않으므로 한 게임 내에서 상당한 괴리감을 느끼게 되는 점도 불만이다. 캐릭터들은 특별히 신경을 거스르는 녀석이 없기 때문에 양쪽 중에 하나의 장르만 살렸더라면 뭔가 괜찮은 작품이 나왔을 법도 하다. 소프트 갈증을 느끼고 있는 사람이라면 한 번쯤은 해 봄직하다. (추)

Sanai Wolf

게임을 넓게즐기지 않고좁고 깊게 파며한 장르의 게임을 두 가지 이상즐기지 않는다. A+급 게임만을 추구하고 B급 이하의 게임은 철저히 무시하는 극단적인 편식게이머. 대신 한 번 빠진 게임은 반드시 경지에 다다르고야 만다.

GO, GO, GO! : 대전 격투, 액션, 리듬액션

천년 펭귄

플레이어가시간과 노력을 들이면 그 성과가 확실히 나타나는 게임을 좋아한다. 집중력이 강해한번 게임을 잡으면 놓지를 않는다. 그래서 쉽게 진행되고 깊이있는 스토리의 게임을 선호한다.

GO, GO, GO! : 어드벤처, RPG

MIDIST

시간이 흐름에 따라 복잡한 게임보다는 가벼운 마음으로 즐길수 있는 게임을 선호하게 되었다. 주위에서 나이는 못 속인다는 비난을 받고있는 시들어 가는 게이머. 그러나 어떤게임에 관해서는 타의추종을 불허한다고 자신은 말하는데…, 어떤 게임은 과연어떤 게임일까?

GO, GO, GO! : 2D 전반, 리듬액션

防塵

변태와 오타쿠를 세상에서 가장 싫어하는 보통 게이머. A급 게임보다는 역사 속에 묻혀버리는 B, C급 게임들을 즐기는 타입이며 높은 난이도의 게임을 싫어한다. 대전액션과 연타에는 엄청 약한 면모를 보인다. 한 번 마음에 든게임은 적어도 10회 이상 엔딩을 본다.

GO, GO, GO! : 어드벤처, 퍼즐

D. 용자왕 가오가이거

PS/타카라/어드벤처/4월 8일

'사자왕 가오가이거' 라는 제목으로 국내에도 방영되고 있는, 꿈과 희망과 사랑을 주는 어린이용 애니를 게임화한것. 이 게임의 광고를 만들어 보자면 이렇다. '어린이 여러분에게 희소식! 이젠 사자왕 가오가이거를 플레이 스테이션에서도 만날 수 있어요! 주제가는 물론이고 돌고래 타고 고리 뛰어넘기, 초고속 롤러코스터 타기 등 흥미진진한 게임들이 가득가득! 가가가~ 가오가이거~' 가오가이거… 갖고가이거… 부탁이야… 가져가….

지금 뜨고 있는 만화라서 리뷰작으로 꼽아 본 것이 실수였다. 미리 상상하길 반다이의 여느 작품들처럼 캐릭터로 내세우는 동영상 모음집이 아닐까…하고 생각했지만, 과연 타카라! 범작( )은 만들지도 않는다는 건가? 3D 공간 안의 2D 캐릭터가 이런 식으로 움직일 수 있구나라는 걸 느꼈다. 어째서 진구지 사부로가 생각나는거지? 아무튼 원작의 이미지를 완전히 망치는 비범작( )! 걱정말자! 이 게임도 GB로 나오면 나아질 것이다.

음… 리뷰어들이 비명을 지르며 게임 평가실로부터 뛰쳐나오는 장면을 보았을 때, 예감이 무척이나 좋지 않았다. 그럼에도 불구하고 CD를 플스에 쑤셔 넣었고, 사랑스런 플스 1001이 힘겹게 읽어 들이는 가…가…가…가…가오가이거…. …밀려오는 슬픔…. 캐릭터 게임의 극을 보여주고 있는 작품. 이것은 PS게임사의 오점으로 꼽힐만한 게임이다. 에구…사랑하는 외아들에게 이 게임을 사다주는 아버지가 없어야 할텐데….

가오가이거에 별 관심이 없던 사람이라면 모른체 하고, 팬이라면 절대로 하지 말 것! 자신이 가지고 있던 가오가이거의 이미지에 막대한 손상이 갈 것이다. 제작에 성의가 없다는 점이 여기저기서 발견된다(발매일은 왜하러 4개월이나 연기했는지…). 수많은 미니게임들이 모여 한 게임을 이루지만 그 어느 것 하나 패밀리의 64합팩에나 들어갈 듯한 게임성을 벗어나지 못한다. 아무리 나라도 Z급 게임은 참아줄 수 없다!!

E. Ez2Dj(Easy To DJ)

ARC/어뮤즈월드/리듬액션/기동중

이것이 과연 국산? '도대체 왜 진작 이렇게 못했는가' 라는 말이 나올 정도로 세련된 화면구성. 페달, 드래그노트(길게 누르는 건반) 등 참신한 요소들까지 더해져 리듬액션 매니아들에게서 '아류가 정통을 능가했다' 라는 극찬을 이끌어 낸다. 난이도는 극상이지만 세련된 비주얼과 사운드만으로도 라이트 유저들을 끌어 모으기에 충분할 듯. 허나 운지(:손가락 놀리기)의 재미가 부족하다는 것과 금방 feel이 오는 곡이 적다는 것은 크나큰 아쉬움으로 남는다.

대만도 아직 못한 일을 우리가?! 라는 생각이 들 정도로 잘 만들어 졌다. 비트 매니아의 아이디어를 본떠왔지만 페달을 이용한 나름대로의 아이디어가 돋보인다. 화면구성은 비트 매니아와 비교가 되지 않을 정도이고 통체의 디자인도 상당히 고급. 가장 궁금한 것은 국내 대중가요를 삽입하는 일이 가능할 것인가 하는 점. 저작권 문제로 플레이요금이 올라갈 지도 모르지만 PC용 BM98처럼 대중가요를 플레이할 수 있다면 더 많은 이들이 플레이하지 않을까?

DJ 시뮬게임을 한번도 못 본 이가 비트매니아와 이 게임을 동시에 본다면, 비트매니아 쪽이 모방작이라고 생각할 정도의 '작품'(비교를 하려면 2DX정도와 해야할 것이다). 그래픽이 상당히 높은 퀄리티를 보여준다. 음원 자체도 상당히 고급스럽고 사운드도 훌륭하다. 다만 수록곡들이 '귀에 착착 달라붙는 맛'이 약간 떨어진다는 것과 '튀는' 샘플 음원을 사용해주지 못했다는 것이 다소 불만. 마지막으로 한마디를…파이팅 코리아.

정말 괜찮다. 비트매니아 시리즈와 견주어도 나으면 나았지 절대 뒤지지 않는 게임성을 보 여준다. 화면을 낭비하지 않는 구성과 불평이 나오지 않는 확실한 판정, 이펙트 버튼이 4가지나 지원되고 이어폰 단자를 만들어 준 서비스 정신 등등. 이런 수준의 게임이 다른 장르에서도 나와 준다면 우리 나라 게임 시장의 미래는 상당히 밝을 것이다. 흠이 있다면 Hard2DJ라 불려도 될 정도로 난이도가 너무 매니악해서 초보자에게는 좌절스럽다는 정도?

F. 코튼 오리지널

PS/석세스/슈팅/4월 28일

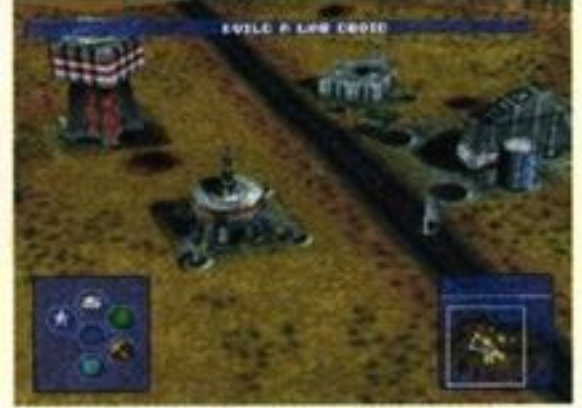
의미 없다. 돈이 아까울 뿐. 격동의 80년대에 나왔어도 보통 수준밖에는 안될 것 같은 게임이다. 단순한 게임은 이해해 줄 수 있지만 성의 없이 아무렇게나 내뱉어 놓는 이런 류의 게임은 절대 용서할 수가 없다. 정말로 그 예전 그 때 그 오락실의 그 분위기에 젖어 들고 싶은 사람이라면 빌려서 한 번 해보자. 정말 한 번만 하게 될 것이다.

서비스 정신이라고는 전혀 없다. 옵션을 들어가봐도 난이도 조절 정도가 전부다. 그 흔한 CG 한 장 마련되어 있지 않은 그야말로 향수에 어린 게임. SFC판과 비교해 볼 때 조금도 나아지지 않은 것은, 오리지널이라는 제목에 걸맞게 원작의 수정을 조금도 가하지 않겠다는 뜻인가? 코튼의 팬이 아닌 이상 이 게임을 구입하는 것은 절대 금전적 무의 소비다!

별 생각없이 옛날(2D전성시대)의 그 기분으로 상대에게 총알을 쏟아 부어주는 게임. 난이도 설정을 EASY로 해 놓으면 친구와 전화를 하면서도 즐길 수 있을 정도로 단순한 패턴(물론 중·후반에 들어서면 전화 사이를 오고가는 말수가 다소 줄어들지만…)이 머리와 몸을 맑고 단순하게 해준다. 복잡한 게임으로 황폐해진 당신의 마음에 잠시의 안식을 줄 수 있는 게임. 게이머라면 휴식도 게임으로 해야한다고 말해보자.

미리 말하지만 95년 이후에 게임을 시작하신 분은 하지 말도록…. 전체적인 그래픽이 80년대 티가 나고 게임도 아주 단순한 횡 스크롤 슈팅게임이다. 폴리곤이란 찾아 볼 수 없으며 오프닝도 없다. 하지만 본 필자는 이런 스타일을 좋아하는지라 금방 정이 드는 것을 어쩔 수가 없다. 아군기체(?)가 크기는 하지만 판정이 거의 도돈파치 수준이므로(거의 없다는 뜻) 진행이 아주 쉬울 것이다. 너무 쉬워서 금방 질리는 것이 단점이기는 하지만 요즘같이 화려하고 어지러운 게임들 사이에서의 좋은 휴식이 될 것이다.

G. 워 존 2100

PS/Pumpkin/전략시뮬/발매중

키보드와 마우스가 아닌 다른 조작기기로 리얼타임 전략시뮬게임을 플레이하는 것이 얼마나 고통스러운 것인 지를 뼈저리게 느꼈다. 스타 크래프트와는 다른, 커맨드&컨커 풍의 진지하고 어두운 분위기를 내고 있는데 플레이어의 표정도 처음엔 진지하다가 곧 어두워진다. 어지간한 리얼타임 전략시뮬 매니아가 아니라면 즐겁기 힘들 듯. N64로 등장할 스타 크래프트의 조작도 이런 수준이라면… 걱정이다.

PS의 게임들은 O은 결정, ×는 취소라는 개념을 발매 이후 지속해 왔다. 하지만 시간이 흘러 유저들도 이젠 게임에 어느 정도 실력이 붙었다고 생각했는지 점차 복잡한 키 설정이 등장하고 있다. 이 게임의 경우 메뉴 상에 키 설명이 나오지도 않으면서 인터페이스는 다중 윈도우로 매우 복잡해 그야말로 조작감을 익히는데 시간이 다 가버리는 게임의 좋은 예가 되어 버렸다. PC판의 이식작이라면 패드로 조작할 것을 고려했어야 했을텐데 이것은 정말이지 실패라는 단어가 머릿속에 극명하게 떠오른다.

이번 달에는 이다지도 게임이 없었을까…? 별난 게임을 다 싣게 된다는 서글픔이 밀려온다. 우선 서양게임 특유의 X버튼 결정 시스템이 조작계에 많은 혼란을 가져오는 것으로 시작, 일인칭 시점으로 전환되어 유닛을 조종할 때는 세상이 어두워진다. 마우스의 재빠른 유닛 컨트롤을 패드타입 컨트롤러로 재현하는데는 역시 무리가 따르기 마련인지…, 이유없이 3D를 사용한 게임이 아닌가 싶다.

나는 미국 게임이 싫다. 어려운 게임은 더더욱 싫다. 사막에 던져 놓고 잘 살아보라는 식의 게임은 더더욱 싫다. 대체 유저에게 뭘 하라고 만들어 놓은 게임인지 모르겠다. 조작법이 너무 난해해서 짜증나는 데다 게임을 시작하면 휑하니 탱크(비슷한 것) 몇 대 덜렁. 특이한 점이 있다면 이탈리아어가 대응된다는 점 정도(절대 장점은 아님). 소리 소문 없이 나온 게임이니 만큼 그냥 못 본 체하고 지나가는 것이 당신의 신변에 지장이 없다.

전격왕
기사제휴 특집
電撃王

비트매니아 비밀사전

인기 게임을 속속들이 파헤친다

게임 제작자를 꿈꾸는 이들이라면 실제 게임제작의 흐름에 관한 사항들도 알고 싶을 것이다. 이에 부응하고자 현 최고의 인기를 누리고 있는 비트매니아 제작진과의 인터뷰를 추진했다. 기획부터 발매에 이르는 과정을 짚어가며, 제작진의 이야기를 들어보았다. 비트매니아의 탄생하기까지의 이야기를 듬뿍 담아본다.

코나미 음악게임의 계보

'97년 12월에 발매된 비트매니아는, 심플한 조작성과 매력적인 수록곡으로 평판을 얻었고, 이어지는 「2nd MIX」로 대 히트, 새로운 아케이드 유저를 만드는 계기가 되었다. 이후 새로운 버전이 발표되고, 가정용 게임기로 이식되는 등 발전을 거듭, 최근에는 '댄스'나 '기타'를 소재로 한 신작들을 통해 여전히 그 인기를 지속시키고 있다.

beatmania
▼
beatmania 2nd MIX
▼
beatmania 3rd MIX
▼
beatmania complete MIX
▼
beatmania ⅡDX
▼
beatmania 4th MIX
▼

라이트 계열	댄스 계열	밴드 계열
▼	▼	▼
팝픈 뮤직	댄스댄스 레볼루션	기타 프리크스
▼	▼	▼
팝픈 뮤직2	댄스댄스 레볼루션Ⅱ	드럼 매니아
▼	▼	▼

초대 비트매니아의 제작팀이 모였다. 이 멤버를 빼놓고서 비트매니아에 관해 이야기를 한다는 것은 불가능하다

"처음에 생각했던 것은 프라이즈 머신이었습니다. OK 사인을 받은 것은 '97년 4월이었죠"

MiZKING(기획/화면 디자인)

제일 처음 구상한 비트매니아는 프라이즈 머신이었습니다. 프라이즈 머신이란 UFO 캐쳐같은 것이죠. 거기에 게임성을 좀 더 추가한 작품을 생각했었습니다. 그런데 그 기획을 내자 다른 사람들이 '그 정도의 게임성이라면 경품 같은 건 없어도 되지 않을까?'라고 말하더군요. 그래서 경품이 없는 게임(이러한 것을 '카니발 머신'이라고 한다), 즉 카니발 머신으로 기획을 변경했습니다. 그랬더니 이번엔 '화면이 있어도 괜찮지 않을까?'라는 의견이 나오더군요. 그 단계에서 사운드 담당과 '통체에 턴테이블을 달아보면 어떨지, 혹은 DJ분위기로 하면 어떨까?' 등의 의견을 나눴습니다. 그러한 아이디어를 종합해서 만든 기획서가 최종적으로 현재의 「비트매니아」의 원형이 되었습니다. 제품이 발매된 것은 '97년 12월이었지만, 이 기획에 대한 'OK' 사인이 떨어진 것은, 같은 해 4월경이었습니다.

기획서는 처음에 A4 용지 3장 정도였습니다. 통체의 그림에 세일즈 포인트를 이것저것 적어 놓은 듯한 분위기로 말이죠. 이 게임의 경우 비교적 라이트 유저를 지향하고 있었기 때문에 그러한 것을 설명한 것이었습니다. 기획서는 아마도 게임스쿨 등에서 배우고 있는 기획서보다 훨씬 간단할 것입니다. 사실 긴 문장을 늘어놓아도 잘 읽어 주지 않는 그런 면이 있거든요. 그러므로 알기 쉽다면 서식은 상관없다고 생각합니다. 하지만, 그림이 빠지면 아무래도 눈에 띄지 않고, 이해하기 쉽지 않은 경우도 있죠. 통체 디자인과 화면의 이미지 그림은 필요하리라고 생각합니다. 참고로 제가 그린 그림 역시 기본적인 레이아웃은 그대로지만, 여러 사람의 의견을 바탕으로 세세한 부분이 많이 변화했습니다. 화면 속 게이지의 디자인 등도 수많은 실패 속에서 누구나 알아보기 쉬운 것으로 바뀌었습니다. 결국, 비트매니아의 기획을 세운 것은 저지만, 수많은 사람들의 아이디어의 산물인 셈이죠

personal file

● 지금까지 참여한 작품
비트매니아가 처음입니다.

● 시리즈중 가장 좋아하는 곡
4th의 신곡 중 한 곡(비밀임).

● 취미, 특기
스포츠 관전(축구, F1), 웹 서핑

"미팅이 시작될 때까지는 꽤 부정적이었습니다"

DJ nagureo(사운드)

비트매니아의 기획이 나왔을 바로 그때, 저도 음악의 요소를 첨가시킨 프라이즈 머신을 만들고 있었습니다. 액션을 취할 때마다 소리가 나는 작품이었습니다. 하지만 비트매니아에 관해 솔직히 말씀드리자면, 미팅에 참가하기 전까지는 '어떻게 될지도 불확실하고, 좀…' 뭐 그런 기분이었습니다. 다소 부정적이었던 셈이죠. 하지만 팀 미팅에 들어가서 디자인 등을 이것저것 검토해 가는 가운데 생각이 바뀌기 시작했습니다. 그 '생각'이라는 것은, '이 상품은 히트할 거다'라는 것이 아니고, '성공할지 실패할지는 모르지만 내가 만들어 보고 싶다. 이거라면 내가 몰두해 볼만하다'라는 것이었습니다. 점점 의욕이 샘솟고, 사기가 높아지는 기분이었습니다. 팀의 구성원 모두가 음악을 좋아하는 것은 물론이거니와, 실제로 악기를 연주할 줄 알고, 악보를 볼 줄 아는 이들이 많았던 것도 상당히 마음에 들었고요. 가령 게임을 만들 때도 '세번째 박자의 뒷 박자가…좀…' 하는 식으로 이야기를 해도 모두들 이해할 수 있었거든요.

personal file

● 지금까지 참여한 작품
「미라클 스핀」, 「마이티 버드」, 「디스크 컬렉션」, 「빙고 스테이지」, 「움직여라! 프리무-쵸」.

● 시리즈중 가장 좋아하는 곡
「you make me」.
이유: 개인적으로 좋아하던 '만디 미치루' 씨의 작품이기 때문에.

● 특기, 취미
특기 : 귀와 두피를 움직일 수 있다
취미 : 차

프로듀서가 말하는 비트매니아의 기획이 승인된 이유

처음 비트매니아의 기획서를 봤을 때는 솔직히, 재미있을지 어떨지 전혀 알 수가 없었습니다. 그래서 여러 사람에게 물어보니 '괜찮은 거 같기도 하고'라는 대답을 하더군요. OK사인을 낼 것인가 말 것인가 많이 고민했습니다. 하지만 일단 인원은 모아놓은 상태였고, 팀의 구성도 거의 끝나 있었습니다. 사무카와씨도 '뭔가 새로운 것을 해보고 싶다'라는 의견이었기 때문에, '그럼 한번 해보자!'라는 결정을 내렸습니다. 이 게임은 기획에서 완성까지가 반년 정도밖에 안되었지만, 모두의 마음이 같은 방향을 향하고 있었고, 좋은 작품을 만들어 내겠다는 집착이 있었습니다. 그러한 것들이 성공을 엮어냈다고 생각합니다.

personal file

● 오카모토 코우지(岡本浩司)
GM기기 사업본부 비-매니 사업부부장. 「비트매니아」 시리즈의 프로듀서를 맡고 있다

"디자인의 이미지대로 통체를 만드는 것은 엄청난 작업이었습니다"

사무카와 유이치로(디렉터/메카)

제가 담당하고 있는 '메카' 라는 파트는 공업디자이너가 그려 온 통체의 디자인을 실제로 제작하는 일입니다. 당연하지만 디자인을 실물로 만드는 과정에서 재현할 수 없는 부분들도 생기게 되죠. 그것을 어떻게 디자인의 이미지에 근접시키는가가 바로 '실력' 의 척도가 되는 것입니다. 물론 외적인 화려함이나 질감이 좋게 만들려고 했지만, 비용적인 제약 때문에 애를 많이 먹었습니다. 디자이너가 주장을 굽히지 않았던 부분이 '네온관' 과 '베이스리프' 였죠. '베이스리프' 라는 것은 스피커를 안쪽에서 비춰주는 부분(오른쪽 사진 참조)을 말합니다. 디자이너는 '둘 다 반드시 히트한다' 고 고집하더군요. 사실 실제로 히트했고, 오락실에 놓았을 때의 존재감도 강해졌으니, 효과는 대단한 거였죠.

사진 가운데 부분이 '베이스리프' 다. 네온관과 더불어 통체의 존재감을 강하게 한다

제가 겸하고 있는 '디렉터' 쪽은 잡일이 대부분으로, 비용산출이나 인사관련 업무를 조금 하는 정도입니다(웃음). 물론 회의소집 등도 하곤 했지만, 그건 기본 틀이 갖춰질 때까지, 혹은 곡의 시연 때 정도였습니다. 담당자와의 의견교환은 메일로 처리하는 등, 가능한 한 효율적인 업무진행을 고려하며 추진했습니다.

personal file

● 지금까지 참여한 작품
「문어 핫짱」, 「모그모그파라오」, 「미라클 스핀」.
● 시리즈중 가장 좋아하는 곡
「drum' n bass classic」. 이유: 왼손과 오른손의 컴비네이션이 괜찮은 느낌이라서.
「Digi rock」. 이유: 사용된 소리가 마음에 든다. 간신히 따라갈 수 있는 스피드
● 특기, 취미
특기: 만들기 같은 것을 잘할지도…
취미 : 낚시

"턴테이블을 재현하려고 무척 고생했습니다"

아고戰士(메카)

시리즈의 커다란 특징인 턴테이블도 여러가지 시행착오를 통해 탄생된 것이다

사무카와가 말했듯이 공업디자이너들이 가지고 온 디자인을 어디까지 납득할 수 있을 정도의 형태로 재현할 수 있을까 하는 점이, 가장 큰 승부였습니다. 힘들었던 일 중 가장 기억에 남는 것은 바로 턴테이블이었습니다. 현재의 제품에서는 턴테이블 밑에 붉은 원반이 붙어 있는데, 실제 턴테이블의 경우 그 부분까지 전부 회전하죠. 제품에 부착된 것은 알루미늄으로 깎아 만든 것입니다. 처음에는 실제 턴테이블을 그대로 만들려고 했는데, 무게도 무거운데다가 관성이 너무 커서 건드리면 계속해서 돌아가더군요(웃음). 그런 실패를 반복한 가운데 지금같은 모양이 되었습니다.

personal file

● 지금까지 참여한 작품
비트매니아가 처음.
● 시리즈중 가장 좋아하는 곡
J-DANCE POP「Believe again」.
이유 : 여성 보컬의 노래가 좋아진다.
● 특기, 취미
특기: 수영
취미 : 오토바이, 비디오 게임

"음질 하나만은 고집을 가지고 만들었습니다"

SENA(하드 엔지니어)

제 담당인 '하드 엔지니어' 라는 것은 전기가 흐르는 곳을 설계하는 일입니다. 기판부분이나, 네온관에 전기를 연결하는 등의 일이죠. 그 가운데 가장 힘들었던 것은 음질이었습니다. 사운드란 원래 기판에서 나오는 것이기 때문에, 기판이 나쁘면 아무리 좋은 스피커를 사용해도 음질이 지저분한 그대로이기 때문에, 음질의 개선을 위해 많은 노력을 했습니다.

완벽한 음질에 집착했다고 하지만, 그래도 미련이 남는다는 SENA씨

personal file

● 지금까지 참여한 작품
「GI 클래식 원즈」
● 시리즈중 가장 좋아하는 곡
「you make me」. 이유 : 만디 미치루를 좋아한다
● 특기, 취미
특기: 없음
취미 : 독서, 영화감상, 스키 일

"시스템 구축이 힘들었습니다"

Hx2(소프트)

저는 '97년 4월 입사해서, 첫 번째 업무가 비트매니아였는데, 사실 그때 신입이 두명이었거든요. 가위바위보에서 진 제가 이 팀에 배속되었습니다(웃음). 제가 담당하고 있는 '소프트'라는 것은 프로그래밍을 말하는데, 이 작품에 있어서 무엇보다 우선 시스템 구축에 애를 먹었습니다. 완전히 새로운 장르의 게임이었기 때문에 '이런 순서로 진행하면, 이렇게 된다'고 하는 기본적인 환경을 처음부터 만들어야만 했으니 말이죠. 예를 들어 화면 컨버터는 이제까지 많이 있었지만, 사운드 컨버터는 완전히 새로운 것을 만들어야만 했으니까요. 또 판정시스템에 대해서도 여러 가지로 고민이 많았습니다. 간단히 'GOOD' 'GREAT' 판정이 나오게 하면, 플레이어들이 금새 클리어하게 되고, 순식간에 질려버릴 테니까요. 사람이란 소리에 민감하게 반응하기 때문에, 때때로 'GOOD' 판정이 나와도 귀로 들으면 박자가 맞지 않는 경우도 충분히 있을 수 있습니다. 그래서 판정의 밸런스와 타이밍에 관한 것을 몇 번이고 반복되는 실험을 통해 조정했습니다.

판정 타이밍은 만족스러운 모두에게 납득을 얻을 수 있을 때까지 조정에 조정을 거듭한 것이다

personal file

● 지금까지 참여한 작품
비트매니아가 첫 작품.
● 시리즈중 가장 좋아하는 곡
house「20, November」. 이유 : 멋지다 끝난다.
● 특기, 취미
프로그래밍, 프로그래시브 락, AV기기, 드라이브.

"곡을 만들때도 DJ적인 면을 의식했습니다"

DJ nagureo

곡을 만드는데 있어서 실패라는 것은 전혀 없었습니다. 왜냐하면 만든 노래가 전부 들어갔거든요(웃음). 그리고 종종 '하우스 뮤직을 좋아하는 사람이 만들었기 때문에 대히트했다'고 말들 하는데, 저는 하우스 뮤직을 그렇게 좋아하지 않았거든요(웃음). 하지만 DJ가 사람들을 즐겁게 하는 것처럼, 이런 곡을 집어넣으면, 유저들이 즐거워하지 않을까 라는 것을 상상하면서 곡을 만들었습니다. 곡을 만들 때도 DJ적인 발상에 기본을 두고 작업한 셈이죠.

'레게'는 곡이 완성될 때까지 엄청난 시간이 걸렸다고 한다

"로케 테스트를 아침부터 지켜봤습니다"

Hx2(소프트)

로케테스트 첫날, 아침부터 지켜보고 있었는데, 첫 번째 손님이 플레이하기까지 1시간정도 걸렸습니다. 겉모습이 눈에 띄니까 흥미를 가지는 사람들은 꽤 있었지만, 실제 플레이하기까지는 시간이 꽤 걸렸죠. 하지만 점점 빠지는 사람들이 나오고, 끝내 폐점할 즈음에는 「비트매니아」주변에만 사람들이 몰려있는 상태가 되었습니다. 이 때 '이건 뜬다'라고 확신했습니다.

personal file

● 지금까지 참여한 작품
「G.I CLASSIC」.
● 시리즈중 가장 좋아하는 곡
콕 찍어 '이 곡'이랄 노래는 없지만, 시리즈중「2nd MIX」와「Ⅱ DX」를 좋아한다.
● 특기, 취미
최근에 커다란 TV를 샀기 때문에 편안하게 비디오라도 보고 싶다.

"그래픽은 '어설픔'을 바탕으로"

Mizking

어차피 '그래픽이 대단히 훌륭한 작품이다'라는 평판은 절대로 없을 거라고 생각하고 있었습니다. 시간도 없었거니와, '우…이걸 가지고는…' 하는 생각이 드는 기판이었으니까요(웃음). 그래서 반대로 '어설픔'이 느껴지는, 모두들 '이런 그림 가지고 괜찮을까?'라고 생각할 만한 방향을 노렸습니다. 실제로 '이건 좀 위험수위 아닌가요'라고 말하는 스텝도 있었지만, 무시하고 집어넣었습니다.

소녀가 하트를 던지는 장면이나 '젬 이저씨'의 동작들도 '위험수위'라는 평판이었다고 한다

"하우스는 하루만에 만든 곡"

DJ nagureo

제가 로케테스트를 보러 간 것은 로케테스트 기간의 후반이었는데, 그즈음에 이미 모든 곡을 간단히 클리어하고 있었고, 그중에는 혼자서 2P 동시 플레이를 즐기는 사람도 있었습니다. 그걸 보고나서 '좀 더 어려운 노래를 만들자'고 생각, 「20, November」를 만들었습니다. 이 곡은 하루도 걸리지 않아서 만들어졌죠. 이 곡은 팀 내에서도 '엉망진창'이라는 평가를 받았습니다. 어렵기만하고 재미가 없다고(웃음).

비트매니아를 대표하는 곡들에도 숨겨진 뒷이야기가 있다

"로고는 2주일만에 완성시킨 것입니다"

BEDLAM MORI(그래픽 디자인)

저는 통체의 컬러링이나 타이틀 패널의 디자인 등을 시리즈 전반에 걸쳐 맡고 있습니다. 사실 이 게임은 처음에 「DJ beats」라는 타이틀을 가지고 있었습니다. 「beatmania」라고 결정한 것은 '97년 9월 AM쇼 2주 전이었습니다. 그러니까 그때까지는 정식타이틀과는 전혀 다른 디자인을 생각하고 있었던 셈이죠(웃음). 하지만, 처음에 생각했던 로고 디자인도 살짝 끼워넣었죠(사진 참조).

2주일만에 완성시킨 타이틀 로고. 로고 뒤에 보이는 DJ마크가 처음에 생각하고 있던 타이틀 로고였다고 한다

personal file

● 지금까지 참여한 작품
「빙고 스테이지」, 「델타 매직」, 「골든 리전」, 「파일 매직」, 「미라클 스핀」, 「마이티 버드」, 「하이퍼 경륜」 등.
● 시리즈중 가장 좋아하는 곡
「La Bossanova de Fabienne」. 이유 : 이제까지 없었던 '어덜트 리조트' 적인 곡이므로.
● 특기, 취미
라켓볼('99년 4월 현재, 일본 랭킹 38위)

"2nd는 시간과의 싸움이었습니다"

DJ nagureo

「비트매니아」가 발매되고 「2nd MIX」는 무척 기간이 짧았습니다. 실제 제작시간은 1개월 정도였죠. 이렇게 시간이 없었던 것은 전작의 곡수가 적었던 탓이었습니다. 금새 플레이어들이 질려버리면 급격한 인컴의 감소가 예상됐기 때문에, 곡을 더 만들어야 한다는 것이었습니다. 그 때는 살벌하게 스케줄을 만들었습니다. '이번주 안에 몇 곡을 완성시켜야 한다'라는 식으로…선택의 여지가 전혀 없었죠. 제 인생에서 가장 힘든 한달이었습니다(웃음).

실제적 제작기간이 단 한달이라는 스피드로 만들어진 「2nd MIX」. 다수의 신곡과 새로운 그래픽이 채워 넣어졌다

"아케이드를 라이브하우스로 바꾸고 싶습니다"

HIRO(사운드)

비트매니아가 클럽 계열의 음악(매니악한 음악)에 한정되어 있는 것만은 아니지만, 꽤 세계관이 확고한 편이죠. 그래서 '좀 더 편안한 분위기로 즐길 수 있게…'라는 생각을 바탕으로 「팝픈 뮤직」이 태어난 것입니다. 「비트매니아」로부터 「팝픈 뮤직」이 태어나고, 더불어 고베의 AM기기 사업본부에서도 「댄스 댄스 레볼루션」이나 「기타 프리크스」가 등장하고…. 이렇게 오락실 전체가 라이브 하우스처럼 변한다면 재미있을 것 같네요. 또 그러한 것을 실현시켜보고 싶고요.

Pop'n Music

비트매니아에서 라이트 유저를 향한 방향으로… 누구나 쉽게 즐길 수 있다

화면의 화살표에 맞춰 전후좌우로 스텝을 밟는 새로운 방식의 댄스 게임

Dance Dance Revolution

DJ 플레이에서 기타 플레이로. 기타리스트의 기분을 마음껏 누릴 수 있다

Guitar Freaks

급기야는 드럼 버전도 등장. 오락실이 라이브 공연장이 되는 날이 코 앞에?

Drum mania

그리고… 4th의 시대가!!

「비트매니아」시리즈에 대망의 신작이 등장한다. 그것이 바로 「4th MIX」다. 시스템 면에 있어서는 이제까지의 시리즈와 같지만, 내용은 대폭적으로 혁신. 그래픽은 물론 수록곡도 전부 새로운 것들이다. 완전하게 새로워진 「비트매니아」의 세계를 보여줄 것이다. 이미 가동중이므로 빨리 플레이해 보자.

완전히 새로워진 「비-매니」의 탄생이다

이 기사는 「전격왕」 6월호의 기사를 번역 기재한 것입니다.

X-file

[I am PS Man]

매년 미국에서 개최되는 일렉트로닉 엔터테인먼트 엑스포(E3)가 올해도 지난 5월 12일에서 15일, 4일간 미국 LA 컨벤션 센터에서 개최되었다.

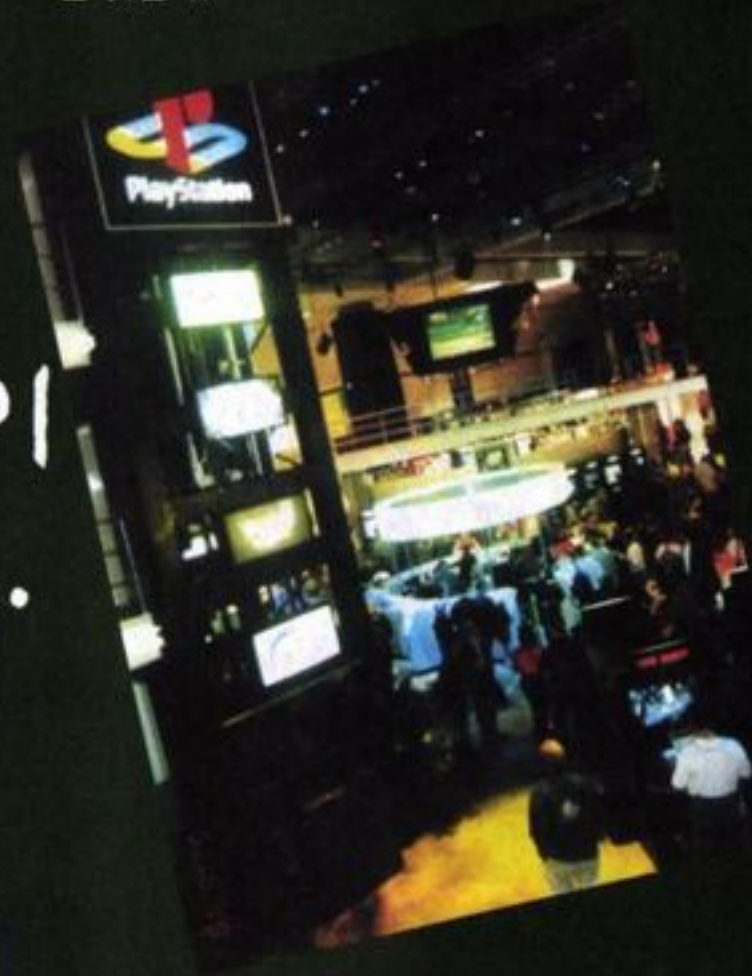
사실 동경 게임쇼는 비디오 게임이 90% 이상 전시되는 만큼 비디오 게임을 위한 전시회라고 할 수 있는 반면, E3는 비디오 게임과 PC 게임, 온라인 게임 등이 시장의 상황에 맞게 부스를 차지하고 있다는 면에서 명실 상부한 세계 최대의 게임 쇼라고 할 수 있을 것이다.

한편 이번 E3에서도 비디오 게임과 PC 게임의 비율은 거의 비슷할 정도의 규모로 전시되었다. 게다가 PS 게임 중에는 「CTR(크래쉬 팀 레이싱)」, 「그랜트리스모2」, 「스파이로2」, 디즈니의 「타잔」, 스퀘어의 「패러사이트 이브2」, 캡콤의 「바이오 해저드3」 등 정말로 굵직굵직한 대작들로 비디오 게이머들의 가슴을 설레게 했다.

또한 닌텐도 진영 역시 '돌핀'이라는 새로운 하드웨어를 발표했고 캡콤의 「바이오 해저드2」의 N64용 버전이 공개되어 E3의 관람객들을 놀라게 만들었다.

여기서 한가지 집고 넘어가고 싶은 부분은 우리 나라의 게임 관계자들은 E3에 가서 '무엇을 했을까?'이다. 아마도 게임 유통 업체 관계자들은 대부분 '국내에 아직 알려지지 않은 대작 PC 게임은 없을까?' 하는 기분으로 쇼를 감상했을 것이고 협회, 언론이나 공공기관의 관계자들도 쇼의 전체적인 분위기나 다른 나라 개발사들의 PC 게임에 관심을 가지고 쇼를 관람했을 것이라는 점이다.

E3에서는 수많은 명작들이 발표되었는데…

미국의 E3쇼는 현재 세계 게임 시장의 흐름을 잘 반영하는 쇼이다. 다시 말하면 E3를 감상했던 개발사나 업체 관계자들이 'PC 게임 이외에도 비디오 게임이 쇼에 있어서나 게임 시장에 있어서 정말로 많은 부분을 차지하고 있구나' 하는 느낌을 받았다면 반대로 '우리 나라의 게임 시장은 PC와 비디오 게임이 몇 대 몇의 비율로 구성되어 있나'를 생각해 보길 바란다. 비디오 게임의 개발이 전무한 속에 PC 게임의 개발은 그런대로 세계 수준에 맞춰져 가고 있다. 과연 이렇게 기형적인 발전이 얼마나 계속될 수 있을까? PC 게임만 계속 개발한다면 우리 나라는 게임 강국이 될 수 있는 것인가? 오히려 PC 게임보다는 비디오 게임에 치중하는 일본은 왜 게임 강국이 된 것일까?

게임을 정말로 21세기 첨단 산업으로 인정하고 육성해야 할 필요성을 느낀다면 이런 질문에 대한 해답을 이제는 우리 스스로 찾아야 하지 않을까 하는 걱정이 앞선다.

이야기의 열쇠는 마이더스

프론트 미션 3

주인공인 카즈키가 2국가의 싸움에 말려든 것은 수수께끼의 여성, 에마가 개발한 신형폭탄 때문이다. 그는 자신의 시련을 받아들이고 사건의 해결을 위해 직접 전쟁터로 뛰어든다. 자신을 죽일지도 모르는 동료와 함께…

▶제작사: 스퀘어	▶장 르: S·RPG
▶발매일: 여름 예정	▶발매가:미정

front mission 3
フロントミッション サード

새로운 이야기의 시작

이야기의 열쇠 - 신형 폭탄

전쟁과는 인연이 없는 청년 다케무라 카즈키(武村和輝)가 주인공인 시뮬레이션 RPG 『프런트 미션 3(서드)』. 이야기의 서두에서 카즈키는 요코스카 기지내에서 폭발 사고 현장에 생긴 커다란 구멍을 목격한다. 이 사고로 인해 새롭게 신형폭탄인 마이더스의 존재가 들어 난다. 마이더스는 USN의 연구자인 에마가 개발한 최신 에너지 장치. 원래는 알라스카 기지에 있어야 할 물건이었지만 왜 일본에 들어온 것일까? 카즈키는 그녀의 안내로 되돌아 올 수 없는 세계로 들어가게 되는데…

폭발 현장에는 거대한 구멍이 생겨 있었다

가짜 마이더스의 폭발 흔적

에마의 인도로 기지에 침입하는 카즈키와 류고

알라스카 기지의 폭탄이 누군가에게 탈취된다

진짜 마이더스를 찾기 위해 정보를 모은다

카즈키와 함께 하면서도, 제각각 딴 뜻을 마음속에 간직하고 있는 동료들. 그들이 모은 정보로 오리지널 마이더스는 먼 해외로 유출되었다는 사실을 알게 된다. 카즈키와 동

마이더스(MIDAS)란?

마이더스란 금원자핵선(金原子核線)이라고 불리는 신종 방사선을 이용한 에너지 발생장치를 말한다. 핵으로 변하는 새로운 동력원이지만 에너지 발생 중에 불안정한 상태가 되면 폭발을 일으킨다. 크게 핵과 다른 점은 대상에게 후유증을 남기지 않는다는 점. 이것은 대상이 원자 레벨로 결합, 붕괴하고 소멸하기 때문이다.

금원자핵 이론의 제 1인자인 에마

폭탄을 찾아 해외로 나가는 주인공과 에마

슬픔을 막기 위해 세계를 여행하는 주인공

요코스카 기지에서 폭발한 마이더스는 훔친 것을 기본으로 하여 만들어진 가짜였으며, 오리지널은 행방불명인 상태이다. 카즈키는 악의를 갖고 있는 인물의 손에 들어가면, 많은 사람이 다칠 수 있기 때문에 자신의 손으로 마이더스를 탈환하기로 결의한다. 옳다고 믿어서

정보를 모아 찾은 비밀 연구소에 잠입하는 카즈키

PLAY STATION

료들은 인류의 역사를 좌우할 이 폭탄을 쫓아서 전투의 무대로 나가게 된다.

박력있는 전투 장면

'벤처'라 불리는 전투 로봇간의 대전이 보다 박력있고 재미있게 변했다. 그리고 1회 전투에 걸리는 시간이 전작에 비해 대폭 단축되었다.

우측에 장비된 런처에서 미사일이 발사되는 장면

새로운 등장 캐릭터

마이더스를 추격하는 도중에는 많은 인물이 등장하여, 그들은 동료가 되어 주기도 하고 때로는 적이 되기도 한다. 다음은 스토리 적으로 깊게 관여하는 4명의 캐릭터에 대해 소개해 보기로 한다. 물론 그들도 신형 폭탄을 둘러싸고 전투에 휘말리게 된다. 하지만 이야기가 진행될수록 남녀와 자식간의 애정, 상사와 부하간의 관계가 드라마틱하게 그려진다.

윤 라이파

'스펜더'란 돈이라면 어떤 일이라도 하는 사람을 말한다. 어렸을 때 양친을 잃은 윤도 그 중 한 사람으로 해킹에는 천재적인 소질을 갖춘 인물이다. "이 세상에서는 돈이 전부야"라고 자신의 신조를 밝히는 그녀는 당연히 카즈키에게도 돈으로 고용된다. 하지만 어떤 사건으로 그녀는 류고에게 호감을 갖기 시작한다.

어렸을 때부터 스펜더로써 생계를 이어온 윤

침울한 윤에게 밝은 미소를 보여주는 류고

돈이 전부인 그녀에게 새로운 감정이 싹튼다

타케시마 이사오

카즈키의 아버지. 카즈키는 친자식이며, 어떤 사정으로 친구의 딸인 아리사를 맡아서, 카즈키와 함께 애정을 갖고 키운다. 애국심이 투철한 그는 일방군(日防軍)에서 근무하고 있기 때문에, 몸이 약했던 그의 아내에게는 신경조차 쓰지 않아, 결국 아내는 죽고 만다. 그 때부터 아들인 카즈키는 반발하는 태도를 보이며, 이사오는 아들의 태도를 묵묵히 받아들이고 있다.

아버지에게 함부로 대하는 카즈키

예미만은 이사오의 심정을 헤아린다

둘 사이를 즐겁게 관전하고 있는 류고

루카브 미나에프

USN의 첩보기관인 FAI의 에이전트. 냉정하면서도 확실하게 임무를 처리하기 때문에 높은 평가를 받고 있으며 출세도 빠르다. 자신보다 7세 많은 데니스를 부하로 두고 있다.

임무에 참가하고 있는 루카브

데니스 바이카트

이야기의 서두부터 카즈키와 함께 행동을 하는 FAI의 에이전트. 직선적인 성격으로 예의가 바르다.

루카브와는 다르게 농담도 잘한다

FAI(연방정보국)

루카브와 데니스가 소속된 USN의 첩보기관. USN 성립시 미국내의 첩보부를 일원화하겠다는 요청에 의해 CIA를 포함한 3개의 정보기관을 통합한 것이 FAI이다. 이와 동일하게 OCU에도 CIU라는 이름의 반독립 첩보조직이 존재하고 있다.

전설의 시작을 알리는 서곡

스타워즈 에피소드 1 -펜텀 매니스-

스타워즈 「에피소드1」의 예고편에는 "모든 세대에는 신화가 있다. 모든 여정에는 첫 걸음이 있다. 그리고 모든 영웅담에는 그 시작이 있다."라는 내레이션이 흘러나온다. 자신이 주인공 오비완 케노비가 되어 영웅담을 즐길 수 있다면 영화보다도 훨씬 큰 재미를 느낄 수 있을 것이다.

▶제작사: 일렉트로닉 아츠/스퀘어 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 7월 예정 ▶발매가: 미정

스타워즈 에피소드 1의 줄거리

지난 세기 동안 평화로웠던 은하 공화국이 내분에 휩싸인다. 은하 외곽지역의 무역에 대한 권리를 놓고 분쟁이 시작되어, 전쟁 일보 직전까지 이른 것이다.

우주의 무역항로를 지배하길 원하는 강력한 범죄집단 '무역 연합'은 전투함을 출격시켜 아미달라 여왕의 고향인 나부 행성의 무역을 일체 동결시킨다. 강력한 도발을 막고 평화를 정착시키기 위해, 은하계의 원로회는 퀴곤·진과 오비완·케노비 두명의 제다이를 보낸다. 오비완·케노비는 젊은 제다이 기사이고 퀴논·진은 존경받는 제다이 마스터이다. 퀴곤·진은 정치적인 혼란을 종식하기 위해 제자들을 제다이의 길로 인도하는 중요한 역할을 하고 있다. 타투니 행성으로 간 퀴곤·진은 불모의 땅에서 해결책을 발견한다. 지금까지 퀴곤·진이 만난 사람 중에서 가장 강력한 '포스'를 지니고 있는 8살의 소년, 아나킨이다. 퀴곤 진은 아나킨만이 악의 운명에서 젊은 여왕을 구할 수 있는 길이라는 것을 직감한다. 타투니 행성의 노예구역 안에 살고 있으며, 기계에 대한 천재적인 능력을 가진 아나킨은 고철을 수리하며 살아가고 있었다. 새로운 모험을 꿈꾸며 우주비행사가 되고 싶어하던 아나킨은 퀴곤·진을 만나 꿈을 현실로 바꿀 수 있는 운명의 길로 접어든다. 퀴곤·진과 아나킨, 오비완 일행의 동행으로 부랑자인 건간과 무자비한 외계인 다스 마울이 합류하게 된다.

사막의 혹성에서, 우주선 내에서 모험을 하는 주인공

건간은 '무역 연합'의 야망을 꺾는 주요한 인물이 되고, 다스 마울은 아나킨의 영혼을 암흑의 세력으로 포섭하는 다스 시디어스의 부하이다. 다스 시디어스는 시드라 불리는 고대 종족의 유일한 생존자이며 포스의 사악한 면에 지배당한 인물이다. 또 하나의 악한은 현재 원로회의 의원이며 장래 제국의 황

등장 캐릭터 전격 공개

루크 스카이워커와 레아 공주의 아버지인 아나킨 즉 다쓰 베이더가 8살이던 시절을 연기한 배우는 「솔드 아웃」에서 아놀드 슈워제네거의 아들역으로 출연했던 제이크 로이드다. 성인이 된 아나킨 역은 아직 밝혀지지 않았다. 해리 코닉 주니어가 맡았다는 루머도 있다

아나킨 스카이워커役
제이크 로이드

아나킨을 발견한 제다이의 기사. 「스타워즈」에서 루크 스카이워커를 제다이의 기사로 훈련시키고, 자신은 죽는다. 그러나 영혼은 계속 살아남아 루크를 도와준다. 지난 3부작에서는 알렉 기네스가 노년의 오비완 케노비를 연기했다.

오비완 케노비役
이완 맥그리거

「에피소드1」에 새롭게 등장한 인물. 오비완과 함께 아나킨을 발견하고, 그가 잠재된 능력을 키울 수 있도록 독려한다.

퀴곤 진役
리암 니슨

제가 되는 팰퍼타인이다. 제다이는 은하계의 혼란을 종식하려 하지만, 은하 공화국의 진정한 적이 누구인지는 아무도 알지 못한다.

3D 어드벤처로 등장하는 스타워즈

현재와는 다른 시대, 다른 우주. 평화를 구가하고 있던 은하공화국에 욕망과 혼란의 암운이 감돌기 시작한다. 그리고 전쟁의 불꽃이 온 세계를 뒤덮을 무렵, 제다이의 기사들이 나타난다. 이미 5월 19일 미국의 극장에서는 상영을 시작했고 국내에는 6월 26일 개봉될 스타워즈 에피소드 1의 스토리를 완전히 게임화한 작품이 PS에 등장한다. 주인공은 영화와 마찬가지로 젊은 날의 오비완·케노비. 공화국의 멸망을 획책하는 악의 세력을 쓰러뜨리기 위해 스승인 퀴곤·진과 함께 은하를 떠돈다. 플레이어는 라이트 세이버와 레이저 블라스터, 그리고 포스의 힘을 구사하여 적과 싸우며, 장면에 따라서는 오비완·케노비이외의 다채로운 캐릭터를 조종하게 된다.

액션감 넘치는 전투 장면

아미달라여왕役 내털리 포트먼

루크와 레아 공주의 어머니이며 아나킨의 연인인 아마달라 역은 「레옹」의 내털리 포트먼이 맡았다. 역시 「에피소드1」에서 추가된 인물. 내털리 포트먼은 자신이 새로운 3부작에 계속 출연한다고 밝혔지만, 그것을 믿는 사람은 별로 없다. 시간상으로 「에피소드1」과 「에피소드2」는 10년 이상이 흐르기 때문이다.

참고편 : 스타워즈의 역사

97년 「스타워즈」 개봉 20주년을 맞아 일부 특수효과장면을 추가시킨 특별판이 개봉되면서 3부작의 공식 제목은 「스타워즈 에피소드4 : 새로운 희망」, 「스타워즈 에피소드5 : 제국의 역습」 「스타워즈 에피소드6 : 제다이의 귀환」으로 확정됐다

에피소드 4 : 새로운 희망

「새로운 희망」은 레아 공주가 제국군의 거대한 요새인 '죽음의 별'의 설계도를 훔쳐, 오비완 케노비에게 도움을 청하는 장면으로 시작된다. 타투인행성의 사막에 떨어진 C3PO와 R2D2는 루크 스카이워커의 손에 넘어가고, 루크는 오비완 케노비를 찾아 반란군의 기지로 향한다. 우주선이 필요했던 루크 일행은 불법 밀수를 일삼는 핸 솔로와 추바카를 만나 겨우 타투인을 빠져나가지만, 다시 제국군에 붙잡힌다. 루크와 핸 솔로는 레아 공주와 함께 탈출에 성공하지만, 오비완 케노비는 다쓰 베이더의 광선검에 육체를 잃는다.

오비완의 가르침에 따라 포스의 힘을 키운 루크와 반란군은 '죽음의 별'을 파괴한다.

에피소드 5 : 제국의 역습

「제국의 역습」에서 루크는 오비완의 스승 요다를 찾아가 제다이 수련에 들어간다. 그 사이 핸 솔로와 레아 공주는 함정에 빠져 제국군의 포로가 되고, 핸 솔로는 탄소 냉동이 돼 우주의 악당 자바의 손에 넘겨진다. 이 소식을 들은 루크는 요다의 만류에도 불구하고, 친구들을 구하러 달려온다. 다쓰 베이더와 대결을 벌인 루크는 오른팔을 잃고, 그가 자신의 아버지라는 충격적인 말을 듣게 된다. 비극적인 결말이다.

에피소드 6 : 제다이의 귀환

「제다이의 귀환」에서 기계팔을 붙이고, 훌륭하게 제다이의 기사로 성장한 루크는 핸 솔로를 구하기 위해 악당 자바의 성에 잠입한다. 다쓰 베이더와 악의 황제 팰퍼타인 황제는 '죽음의 별'을 다시 건설하고 있었고, 루크는 다쓰 베이더와 담판을 짓기 위하여 제국군에 투항한다. 루크는 아버지인 다쓰 베이더를 설득하지만, 황제는 루크를 죽이려 하고 결국 다쓰 베이더가 황제를 죽이고 아들 루크를 구한다. '죽음의 별' 역시 팰퍼타인 황제와 함께 우주의 먼지로 사라진다.

전방위 전투 공간을 추구하는

마크로스 VF-X2

어떻게 하늘에서 움직이듯 TV모니터로 표현할 수 있을까? 이것은 비행 시뮬레이션 게임이 풀어야 할 과제이다. 다양한 메카닉이 등장하는 「VF-X2」는 새로운 시스템인 배리어블 뷰를 통해서 자신만의 대답을 제시한다.

▶제작사: 반다이 비주얼 ▶장 르: 3D 슈팅
▶발매일: 여름 예정 ▶발매가: 미정

발키리가 추구하는 전방위 전투 공간

「VF-X2」의 제작에 앞서 제작 스탭은 직접 항공기에 탑승하여 실전 전투 훈련을 받았다. 이 훈련에서 제작진은 실제로 공중전을 체험하며 알게 된 것이 있다. 파일럿이 어떻게 전장의 상황을 파악하고 있는지를 알게 된 것이다.

파일럿이 보고 있는 것은 결코 전장의 한 시점이 아니다. 자기의 진행방향 뿐만 아니라, 자신의 주변 공간이 캐노피 너머로 표현된다. 그리고 이 정보를 순식간에 분석하여 전체적으로 전투 공간을 자신의 두뇌로 재구성하는 것이다. 배리어블 시점은 단순한 시점 이동 시스템이 아니라, 플레이어에게 전투기에 탑승한 것과 같은 두뇌 풍경을 그려주는 최신 시스템인 것이다.

공중전에서는 알아야 할 정보가 많다

배리어블 뷰의 중요성은 배트로이드에서 나타난다

2개의 컨트롤러 모드

이것이 기본 포지션

배리어블 뷰가 파일럿의 감각을 정확하게 재현하기 위한 것이라면, 그것을 게임에서 어떻게 표현할 수 있는지 알아야 할 것이다. 그래서 보다 세밀한 조작을 위해서 VF-X2에서는 '시뮬레이터'와 '아케이드'라는 두 가지 컨트롤러 모드를 채용하였다.

시뮬레이터(SIMULATOR)

실제 항공기의 조작감을 재현한 모드. 파이터의 경우, ↑↓키가 상하 선회를, ←→키가 좌우 선회를 담당한다. 전투기 조종의 기본이지만, 기체의 방향과 상하의 방향이 틀리기 때문에 조종하기 힘들다. 3D 공간에서 일어나는 상황을 항상 파악하고 있어야 한다.

조작	파이터	가워크	배트로이드
↑	하강	상승	전진
↓	상승	하강	후퇴
←	왼쪽으로 선회	왼쪽으로 선회	왼쪽으로 선회
→	오른쪽으로 선회	오른쪽으로 선회	오른쪽으로 선회

←버튼. 기체는 서서히 왼쪽 선회한다

↓버튼. 조종 핸들을 앞으로 잡아당기는 것과 같은 조작이다

아케이드(ARCADE)

항공기의 조작계를 감각적으로 조작할 수 없는 사람과 초보자를 위한 모드다. 기체가 3D 공간에 있는 상태라 하더라도 화면으로 보이는 상하좌우가 방향키에 대응한다. 화면의 위쪽으로 가고 싶다면 ↑버튼을, 왼쪽으로 가고 싶다면 ←버튼을 누르면 된다. 또 아무 것도 입력하지 않으면 기체는 자동으로 적을 향해 괘도를 수정한다.

조작	파이터	가워크	배트로이드
↑	상승	상승	화면 안쪽으로 이동
↓	하강	하강	화면 바깥으로 이동
←	왼쪽으로 선회	왼쪽 수평 이동	화면 왼쪽으로 이동
→	오른쪽으로 선회	오른쪽 수평 이동	화면 오른쪽으로 이동

←버튼. 입력하자마자 왼쪽으로 이동한다

↓버튼. 바로 고도가 낮아진다

PLAY STATION

전투 상황을 전달하라

전투의 조작성을 높이기 위해서 VF-X2에서는 3종류의 카메라 시점을 도입했다. 현재 직면하고 있는 적기와 그 적기가 발사한 미사일을 자동적으로 추격하는 '배리어블 미사일', 항상 적기만을 추격하는 '배리어블 타겟', 그리고 공간을 파악하기 힘든 시뮬레이터 모드에서만 사용할 수 있는 '포워드'. 이들 카메라 시점은 전투 중 ○버튼을 누르면 언제라도 변환할 수 있다.

배리어블 미사일 (VARIABLE MISSILE)

적기가 플레이어에게 미사일을 발사하면 우선적으로 미사일을 추격하는 모드이다. 일종의 방어형 모드로 추격해 오는 미사일을 피하기 쉽다.

배리어블 미사일 모드

배리어블 타겟 (VARIABLE TARGET)

노리고 있는 적만을 추격하는 모드. 적이 발사한 미사일에 대해서는 반응하기 힘들지만 적기 본체와의 1대 1 대전에서는 매우 유용하다.

배리어블 타겟 모드

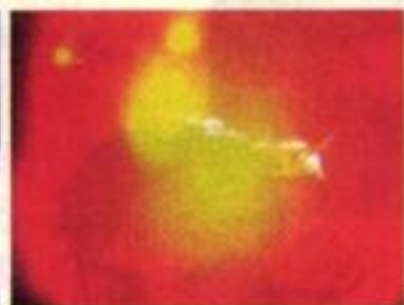
포워드(FORWARD)

시뮬레이터 모드에서만 사용할 수 있는 시점. 실전 상황을 파악하기 쉽다. 하지만 갑자기 나타나는 적기와 미사일을 피하기 어렵다는 단점이 있다.

포워드 모드

실전 속으로

미션 1 적발견, 그 이름은 마크로스

게임을 시작하면 처음으로 부여받는 미션이다. 그러나 어떤 이유에서인지 마크로스와 사령군기가 적으로 등장한다. 마크로스 시티를 무대로 벌어지는 전투에서는 배트로이드 형태에 의한 시가전을 펼치는 것이 좋을 것 같다.

동료와 함께 출격하는 주인공

미션 2 검은 거대 비행기를 추격하라!

구름을 박차고 도시로 향하는 거대한 폭격기 편대. 그 모습에 놀랄 새도 없이, 모두 파괴하라는 명령이 하달된다. 화면에서는 VF-19와 VF-11B가 함께 행동한다. 이번 미션은 동료와 함께 호흡을 맞춰 행동하는 것이 중요하다.

검은 기체를 발견한다

미션 3 전장은 우주로!!

아군의 운송기가 갑자기 습격을 받는다. 그리하여 VF-X부대의 싸움터는 검은 우주로 펼쳐지게 된다. 여기에서도 적기는 아군과 같은 VF로 공격해 온다. 적과 아군의 기체 성능을 상세히 파악하여 3가지 형태를 자유롭게 구사하는 전술이 요구된다.

우주에서 벌어지는 전투

당신도 즐기는 순간에는 박세리로 변합니다

모두의 골프 2

박세리 선수 덕분에 TV에서도 자주 중계해 주는 스포츠, 골프. 자세한 룰은 모르지만 PS를 갖고 있는 사람이라면 한번 게임으로 즐겨 보고 싶은 마음이 생길 것이다. 이런 사람을 위한 게임이 바로 「모두의 골프」이다. 97년에 등장했던 원작에 이어 99년 여름에는 속편이 등장한다.

▶제작사: SCEI ▶장르: 스포츠
▶발매일: 99년 여름 예정 ▶발매가: 미정

みんなのGOLF 2

속편의 등장

많은 인기를 끌었던 골프 게임, 「모두의 골프」의 속편이 등장한다. 전작이 많은 인기를 끌 수 있었던 이유인 간단 설계. 「모두의 골프 2」도 초보자부터 상급자까지 즐길 수 있게 설계된다. 타이밍을 맞춰 버튼을 누르면 되는 간단한 조작과 기본 시스템은 그대로 계승되며, 모든 화면이 전작보다 뛰어나게 만들어진다. 또한 캐릭터와 코스를 새롭게 만들고, 계절이 변화하면 같은 필드라도 다른 공략법이 필요하다거나, 도구를 사용하여

전작을 즐겨 봤다면 쉽게 적응할 수 있는 모두의 골프 2

계절에 따라 다른 공략이 필요하다

단점을 보완할 수 있는 등의 새로운 시스템이 추가된다.

새로운 코스, 새로운 캐릭터

모두의 골프 2에 등장하는 캐릭터는 모두 13명. 모두 다른 파워와 스핀, 컨트롤 등의 능력을 갖고 있다. 또한 옷 입는 취향과 행동이 캐릭터마다 다르기 때문에 캐릭터를 선택할 때 즐거운 고민에 빠지게 된다. 그리고 세계 각지에 설치된 특징적인 코스를 무대로 캐릭터들은 자신의 실력을 뽐낸다. 모두 몇 개의 코스가 등장할 지는 아직 밝혀지지 않았다.

깜찍한 쿠미

더위에 지지 않고 샷을 날리고 있다

공이 그린에 접근하니 기뻐하고 있는 쿠미

푸른 하늘 아래에서 그린을 공략하고 있다

열혈남아 류

샷을 날린 후에는 화면이 공 중심으로 변한다

신제품을 얻자

클럽과 공 등의 신제품. 이것은 「2」에서 새롭게 추가된 시스템으로 각 코스에서 우승하면 얻을 수 있다. 신제품은 플레이어가 선택한 캐릭터의 장점을 살리고 단점을 보충하는 역할을 한다. 그렇기 때문에 제품의 성능에도 신경을 써야 다음 대회에서 우승을 노릴 수 있다.

다양한 성능을 구비한 신제품들

아케이드의 인기를 PS로 즐기는

기타 프리크스

이제는 하나의 장르로 자리를 잡은 리듬 액션 게임. 이런 리듬 액션 게임의 선구자인 코나미가 평범한 소시민에게도 기타리스트의 맛을 볼 수 있도록 만든 게임이 바로 「기타 프리크스」이다. 국내에는 들어왔는지 조차도 모르는 고가의 게임을 이제는 집에서 PS로 즐길 수 있다.

▶제작사: 리듬 액션 ▶장 르: 코나미
▶발매일: 99년 7월 29일 ▶발매가: 5,800엔

GUITAR FREAKS

불타는 기타리스트

일본의 아케이드 시장에서 많은 인기를 얻은 「기타 프리크스」가 PS로 등장한다. 이 게임의 플레이 방법은 간단해서, 화면 밑에서 위로 올라오는 막대가 라인에 겹쳐진 순간에 지정된 버튼(빨간색, 파란색, 녹색)을 누르면서 피크 버튼을 누르면 된다. 그리고 오락실에서는 기타형 전용 컨트롤러로 플레이할 수 있었지만, 집에서는 어떻게 즐길까? 패드로도 즐길 수 있으며, 코나미에서 PS용 전용 컨트롤러도 5,980엔에 발매될 예정이라고 한다.

지정된 버튼과 함께 피킹을 하는 것이 기본 동작이다

패드로도 즐길 수 있는 PS용 기타 프리크스

물론 둘이서 즐길 수도 있다

PS로 등장할 전용 컨트롤러

3종류의 난이도

게임을 시작할 때, 연습 모드, 노멀 모드, 익스퍼트 모드 중에서 난이도를 선택할 수 있다. 초보자는 우선 조작방법을 익히면서 플레이할 수 있는 연습 모드(프랙티스 모드)를 선택해야 할 것이다. 또 연습 모드는 미스가 많이 나와도 게임은 끝나지 않아서 좋다. 어느 정도 익숙해 졌다면 이번에는 노멀 모드를 도전해 보자. 마지막으로 노멀 모드를 어렵지 않게 클리어할 수 있다면 익스퍼트 모드를 즐기도록!

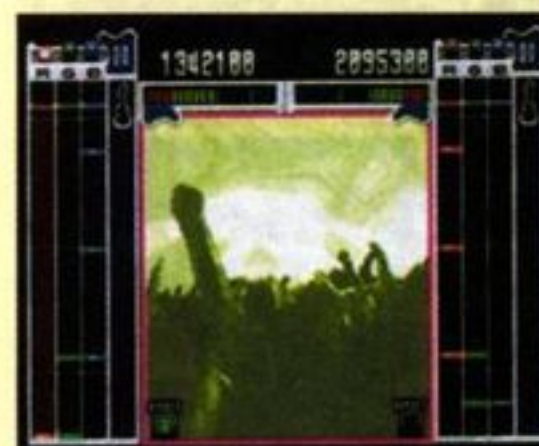
실수를 하여 중앙에 있는 게이지가 사라지면 게임 오버

살아 남았다면 다음 스테이지로 진행한다

연습 모드를 통해서 가르침을 받고 있는 모습

결과 발표~

수록곡은 12 + α

아케이드용의 기타 프리크스는 모두 12곡이 들어있었다. 그러면 PS용 기타 프리크스에는 변화가 있을까? 대답은 YES. 아케이드에 있던 전곡을 플레이할 수 있을 뿐만 아니라 새로운 곡도 추가된다. 또한 아케이드에 있던 '하이 스피드 모드'와 '히든 모드' 등의 숨겨진 모드도 PS에 그대로 이식된다고 한다.

기타의 음색은 이펙트를 통해서 6종류로 변화한다

곡의 난이도는 코나미 게임답게 별로 표시한다

어둠이 찾아오면 당신의 목숨이 위험하다

에코 나이트 #2 잠의 지배자

3개월 전 갑자기 사라진 애인을 찾기 위해 주인공은 단신으로 크랜시 가문의 집으로 향한다. 그리고 그는 귀신의 집합소인 이 곳에서 과거와 현재를 넘나들며 귀신들의 소원을 들어주어야 하는데…

▶제작사: 프롬 소프트 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 99년 여름 예정 ▶발매가 : 5,800엔

ECHO NIGHT

그날의 악몽이 되살아난다

과거와 현재의 경계선 - 재핑 시스템

시공간을 넘어 과거까지 넘나드는 3D 어드벤처 게임 「에코 나이트 #2」. 이 게임의 무대는 크랜시 가문의 서양풍으로 지어진 집이다. 이 양관(洋館)에는 어떤 사건으로 목숨을 잃은 귀신들이 떠돌아다니고 있다. 주인공은 그들과 교류하면서 수많은 수수께끼를 풀어야 하며, 이 과정에서 실종된 애인을 찾아야 한다. 귀신과 접촉하면 주인공은 귀신에게 남아 있는 사념에 따라서 과거를 볼 수 있고, 그들이 살았던 시대로 되돌아간다. 그곳에서 여러 조건을 충족시키면 다시 현재로 돌아올 수 있으며, 그 귀신은 승천하게 된다.

귀신과 접촉하면 갑자기 의식이 과거의 세계로 날아간다

그림자의 모습을 한 귀신. 그들은 이유가 있어서 현세에 머물고 있다

원하는 물건을 귀신에게 건네 주면 승천한다

이 아이는 개를 찾아 달라고 하는데…

살기 위해 빛을 찾는 주인공

이 게임의 포인트는 어둠. 게임 중에는 주인공이 빛을 확보해야 새로운 발견을 할 수 있다. 그리고 빛을 확보한 에리어에서는 주인공을 방해하는 유령이 공격해 오지 못한다. 유령에 대한 효과적인 공격 수단을 갖고 있지 못한 주인공으로써는 탐색범위를 넓히기 위해서라도 중요한 행동이라 할 수 있다.

또 전작에서는 불가능했던 램프 등의 조명기구를 들고서 걸어다닐 수 있게 되었다. 조명은 시간이 경과되면 사라져 버리기 때문에 행동을 빨리 해야 한다.

조명기구인 램프. 기름이 있어야 사용할 수 있다

갑자기 나타난 유령. 데미지가 축적되면 주인공은 죽는다

조명을 켜면 유령은 사라진다

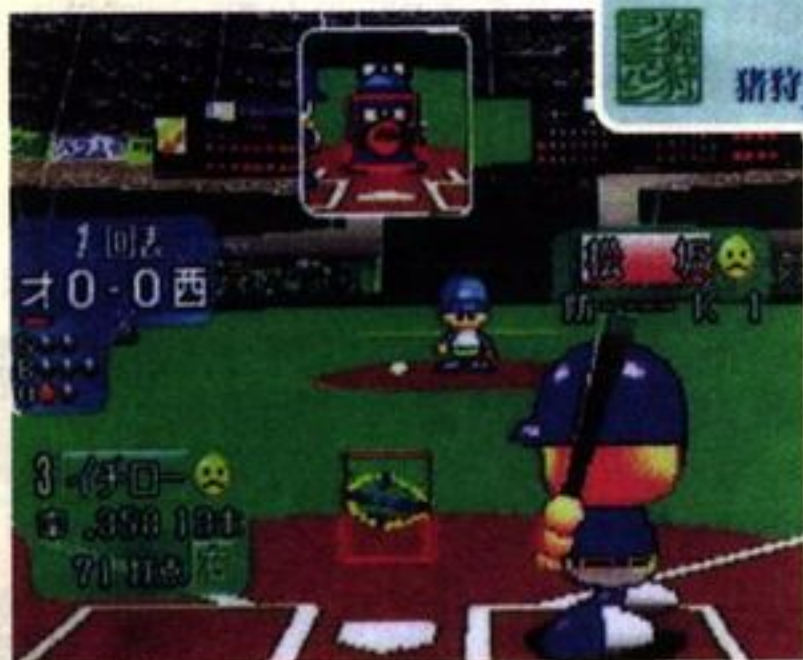
파워풀 프로야구의 집대성

실황 파워풀 프로야구 '99 개막판

매년 여름이 되면 등장하는 PS의 「실황 파워풀 프로야구 개막판」이 99년에도 등장한다. 선수들의 데이터가 현재의 성적을 반영한 최신 데이터로 교체되었으며, 이전에 등장했던 시리즈와는 시스템 면에서 많이 다르다고 한다. 어느 부분이 바뀌는지 자세히 알아보자.

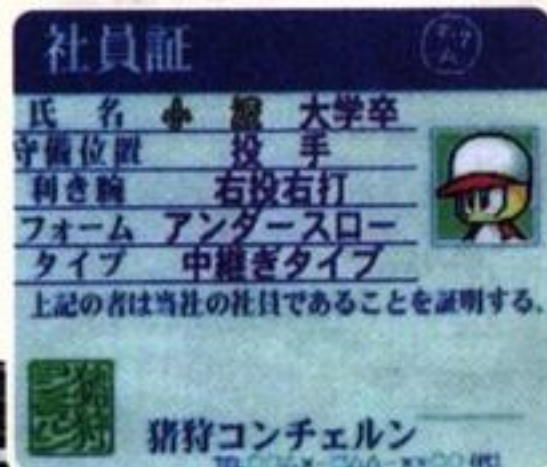
▶제작사: 코나미 ▶장르: 스포츠
▶발매일: 99년 7월 22일 ▶발매가: 5,800엔

기본 시스템은 닌텐도의 파워풀 6

지금까지 발매되었던 PS용의 「실황 파워풀 프로야구」는 슈퍼 패미컴용처럼 선수와 구장이 모두 2D로 표현되었다. 그런데 이것을 이번 '99 개막판부터 닌텐도 64의 「파워풀 프로야구 6」처럼 모두 폴리곤으로 표시한다. 그래서 PS판의 신작이라기보다는 파워풀 프로야구 6의 확장판이라는 느낌이 강하다. 조작감도 바뀌어서 닌텐도 64와 동일한 느낌을 받는다.

선수와 구장이 모두 폴리곤으로 그려져 있다

또한 6에서 호평을 받았던 '드라마틱 페넌트 모드'도 등장한다. 야구 유학처럼 시즌 중에 일어나는 이벤트도 모두 충실하게 재현되며 연습 메뉴를 6보다도 밸런스 있게 수정하여 완성도를 높인다고 한다.

이번에는 사회인 야구 - 석세스

'99 개막판의 석세스 모드는 사회인편으로 구성되었다. 전작의 고교편, 대학편에 이어서 나온 순서로 보면 될 것이다. 6에서는 '돈'이라는 개념이 도입되었지만, 이번에는 '지위'라는 요소가 새롭게 도입된다.

이카리 미모루 기업에 입사

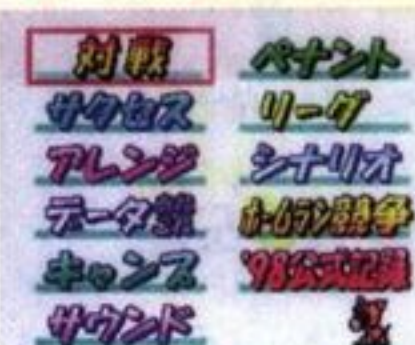
지위 시스템이란, 지금까지는 캡틴 시스템을 통해서 부원의 연습을 지시할 수 있었다. 그러나 지위 시스템에서는 지위에 따른 제약이 있어서, 자신의 부하에게만 연습을 지시할 수 있다. 예로 계장은 평사원에게만 지시할 수 있으며, 승진을 계속 하여 부장이 되면 과장, 계장, 그리고 평사원에게 지시할 수 있는 것이다. 실제의 사회 구조와 파워풀 프로야구의 시스템이 융합되어 나온 결과라고 할 수 있다.

작년의 기록이 수록

석세스에서 만든 선수의 이름을 불러주는 시스템이 PS용에서는 처음으로 도입된다. 시스템의 제약으로 닌텐도 64처럼 문자에 의한 조합으로 음성을 만들 수 없기 때문에, 등록된 선수의 이름을 2군 선수까지 등록시켜서 그 중에서 고르는 것이다.

그 외에도 작년의 일본 프로 야구의 공식 기록을 완전히 집어넣은 모드가 추가된다. 타자의 카운트별 타율과 투수가 어떤 카운트에서는 어떤 구질을 던졌는 가까지 넣었을 만큼 자세한 데이터를 자랑한다.

석세스 모드 사회인편

새로운 요소가 듬뿍 숨어있는 석세스 모드

○98공식 기록에서는 작년의 페넌트의 여러 기록을 볼 수 있다

○파워풀 프로야구 6에서 호평을 받은 드라마틱 페넌트 모드도 즐길 수 있다

○이번 작품은 듀얼 쇼크도 지원한다

○등록된 선수는 물론 최신의 데이터로 작성되었다

○컨트롤러의 설정도 보다 세밀하게 바뀌었다

○이것은 선수가 갖고 있는 특수능력을 표시하는 화면

아랑전설, 3D 시대 개막!!

아랑전설 -WILD AMBITION-

격투 매니아들의 가슴을 불사르는 「아랑전설」 시리즈 최초의 3D 게임이 PS로 등장한다. 게다가 3D라는 말에 걸맞게 이번에는 오프닝도 멋지게 일신!! 자 그럼, 색다른 맛의 「아랑전설」 속으로 들어가 보자.

▶제작사: SNK ▶장 르: 대전 액션
▶발매일: 6월 24일 ▶발매가: 5,800엔

이제부터는 3D라 불러다오!!

테리와 기스, 이 숙명의 라이벌전을 그린 「아랑전설」 시리즈. 그중 ALL 3D 폴리곤을 표방한 「아랑전설 -와일드 앰비션-」이 이번 달 PS로 등장한다.

우선 이번에 등장하게 될 「아랑전설 -와일드 앰비션-」의 가장 큰 특징은 자유도 높은 시스템과 전혀 새로운 게이지 시스템을 들 수 있다. 자, 그럼 보다 자세한 세부 사항을 알아보자!

영화같은 오프닝을 감상해 보자

히트 브로우를 알아야 한다

이번 시리즈 최대의 특징인 '히트 브로우'. 게임 화면 아래에 있는 '히트 게이지'가 최대가 되면 발동 가능한 특수기로 가드가 불가능하며 발동시에는 전신무적이 된다는 특징이 있다. 통상기는 물론, 게이지만 있으면 필살기도 캔슬해서 발동할 수 있다. 또한 지상에서 상대의 공격을 받고 있는 때에도 발동할 수 있기 때문에 긴급회피시에도 사용할 수 있다. 히트 브로우를 맞은 상대는 비틀거리는 상태가 되기 때문에 큰 대미지를 줄 수 있는 찬스로 연결된다. 따라서 이번 작에서는 '히트 브로우'의 사용 여부에 따라 승패에도 큰 영향을 줄 수 있지만 만약 실패한다면 게이지가 소모되어 위험한 상태에 놓일 수도 있다.

'히트 브로우'라는 마크가 무시무시하다

축이동의 개념 도입!

게임이 3D화되면서 가장 큰 변경점은 바로 '축이동'의 개념이 생겼다는 것이다. 사진을 보면 알겠지만 △버튼을 누르면 화면 안쪽으로 이동이 가능하고 방향키의 아래와 함께 △버튼을 누르면 화면 바깥쪽(플레이어 쪽)으로 캐릭터가 이동된다. 이외에도 상대방의 뒤로 돌아갈 수 있는 기술이 존재하는 것으로 알려졌다.

바로 이 축이동의 개념이 여태까지의 아랑전설과는 가장 큰 차이점이라고 해도 좋을 것이다. 다만 지금으로선 게임에는 그다지 큰 영향을 미칠 것처럼 보이지는 않지만 시리즈가 거듭된다면 분명 발전의 가능성이 있는 부분이다.

'가드 데스트로이드' 시스템은 무엇?

필살기나 통상기를 단순히 방어만 하는 것으로 안심하는 시대는 이제 끝났는가? 바로 이번작에 새롭게 추가된 시스템인 '가드 데스트로이드'는 이런 의문점을 던져주는 시스템이라고 할 수 있다.

이번에 등장하는 각 캐릭터에게는 '가드 내구치'라는 것이 존재하여 가드를 계속한다면 이 내구치가 줄어들게 되며 결국 0이 되면 가드를 할 수 없는 상황이 된다. 물론 이 내구치는 가드를 하지 않으면 회복된다.

가드를 할 수 없는 상태에서 기다리는 것은 죽음뿐?

젊은 검사들의 새로운 기회!

투신전묘

PS에서 최초로 등장했던 3D 격투 게임 「투신전」의 후속작인 「투신전묘(闘神傳昴)」가 등장한다. 전작의 처절한 전투가 있은 지 10년이 흘러 또다시 젊은 검사들이 암흑의 대회에 출전하는데…

▶제작사: 타카라	▶장 르: 대전격투
▶발매일: 여름 예정	▶발매가: 5,800엔

새로운 시스템을 도입

PS에 새로운 격투 문화를 만들어 낸 투신전이 투신전묘라는 새로운 모습으로 등장한다. 후속작인 투신전묘에서는 다양한 전투 시스템과 룰이 추가되어 전작에 비해 전략성이 강해진다. 게임 모드도 늘어나서 총 8종류가 된다. 특히 '상품 모드'는 던지기로만 승리하거나 링아웃으로만 이기면 새로운 코스튬과 무기를 입수할 수 있는 모드이다. 또 게임 중에는 필살기의 이펙트와 카메라 워크 등의 연출도 강화되어 실감나는 대전을 느낄 수 있다.

스테이지에 따라서는 게임 중에 링사이즈가 변하는 것도 있다

공격 히트시와 데미지를 받을 때 상승하는 오버 드라이브 게이지

필살기의 이펙트와 카메라 워크로 박력을 더하고 있다

다양한 앵글로 변화하는 게임 화면

다시 등장하는 캐릭터들

모든 캐릭터가 새롭게 재구성되어 등장한다. 등장하는 9명은 각각 다른 목적을 위해서 암흑의 무투대회에 출전한다. 특히 스토리 모드에서는 팀별로 3명씩 구성되며, 또 같은 팀이라 하더라도 다른 목적을 갖고 출전하게 된다.

스바루·신죠

전작의 주인공이었던 에이지의 제자로 그에게서 모든 기술을 계승받았다. 에이지에게 받은 '백호의 태도'를 무기로 사용하며, 루크와 함께 수업의 여행을 떠난다.

날·아모

에이지의 친구인 카인의 양녀로 그에게서 검의 모든 것을 배운다. 하지만 카인이 행방불명이 되자 친구였던 에이지를 방문하기 위해 일본으로 온다.

페라·마리오네트

사람을 끄는 매력의 소유자 페라는 밝은 성격으로 많은 인기를 갖고 있다. 인터넷을 통해 친구가 된 란슬롯과 함께 대회에 참가한다.

란슬롯·레이크나이트

컴퓨터를 잘 다루는 란슬롯은 대전 상대의 약점을 분석하여 상대를 공격한다. 그 실력은 펜싱 세계 대회에서 우승을 차지할 정도이다.

펜·베어후트

마을에서 가장 물고기를 잘 잡는 펜. 갑자기 나타난 남자가 할아버지를 살해하자, 그를 찾기 위해 여행을 떠난다. 그리고 도중에 만난 페라와 함께 대회에 참가한다.

루크·캐슬

전설의 남자 에이지를 동경하는 루크. 우연히 만난 스바루가 그의 제자란 걸 알고 수행의 여행에 동참한다. 그런 둘에게 무투 대회의 초대장을 갖고 온 소녀가 나타난다.

겐마

중국에 전해지는 암살일족의 후계자, 겐마. 닌자인 미어비를 요술로 조종하며, 수수께끼의 남자에게 부탁 받은 전투 로봇과 함께 대회에 출전한다

애니메이션의 그 느낌 그대로

체포하겠다 (가칭)

보쿠토우서의 명물 경관 나츠미와 미유키. 게임에서 주인공으로 등장하는 료스케는 그녀들과 함께 행동을 하면서 자신이 발견할 수 없었던 무언가를 발견한다. 그리고 경찰관으로써 성장을 하는 료스케의 하루를 체험해 보는 게임이 「체포하겠다」이다.

▶제작사: 파이오니어 LDC ▶장 르: 패트롤 어드벤처
▶발매일: 99년 가을 예정 ▶발매가 : 미정

경찰관의 바쁜 하루

보쿠토우(墨東)서

료스케(亮介)의 근무지이며, 아침과 저녁에 반드시 들려야 하는 곳이다. 아침에는 미팅과 브리핑, 그리고 경찰서 내를 돌아다닐 수 있으며, 저녁에는 그 날에 대한 평가를 발표한다. 이때 중요한 것은 경찰 직원들과의 대화를 통해서 정보를 수집하는 것. 여기에서 얻은 정보를 토대로 사건 해결의 실마리를 찾아야 한다. 사건이 풀리지 않을 때 경찰서 내를 돌아다니면 의외의 정보를 얻을 수 있다.

미팅

기본적으로 매일 아침에 열리며, 등장 캐릭터가 집합하여 과장에게 그 날의 예정을 전달받는다. 또 회화에 따라서 직원들과 정보교환도 할 수 있다. 그러나 선택기와 회화의 타이밍이 나쁘면 사건 해결의 힌트를 주지 않을 때도 있다.

힌트를 얻기 위해 거쳐야 하는 관문

브리핑

미팅 후 나츠미와 상담을 하게 된다. 실제로 참가하는 인물은 나츠미, 미유키, 요리코, 회화중 선택기와 타이밍에 따라 료스케에 대한 신뢰도와 태도가 변화한다.

우호도를 착실히 쌓을 것!

요리코에게 접근해 보자

패트롤

보쿠토우(墨東)서의 관리는 3가지로 나뉘어 있으며, 이들 중에서 순찰 장소와 코스를 선택하면 '패트롤'을 실행한다. 발생한 사건을 해결하기 위해서는 '행동 포인트'를 사용한다. 하지만 지나치게 행동 포인트를 사용하면 정작 사건이 발생했을 때 대응할 수 없으니 주의할 것.

행동 포인트를 소비하며 이동한다

순찰 장소를 지정

사건 발생!

이벤트

관내에서 일어나는 사건과는 별도로, 나츠미와 미유키의 호감도와 치안도가 높으면 이벤트가 발생한다. 또 미니 게임도 즐길 수 있기 때문에 반드시 거쳐야 할 관문이다.

다양한 이벤트가 등장한다

PLAY STATION

© PIONEER LDC, INC.

어드벤처 파트 집중 탐구!

슬레이어즈 로얄2

기본적으로는 전작의 시스템을 답습하면서 새로운 시나리오와 보다 즐기기 편한 시스템을 무기로 등장하는 이번작. 국내에도 이미 슬레이어즈 팬들이 넘쳐 나고 있을 정도로 정평이 나 있는 슬레이어즈 만의 유쾌함에 빠져 보자.

▶제작사: 각천서점/ESP ▶장 르: RPG
▶발매일: 6월 24일 ▶발매가: 5,800엔

게임은 어드벤처 파트와 배틀 파트로 구성!!

물론 더욱 상세한 내용은 게임이 발매된 후에야 알 수 있겠지만 현재까지 밝혀진 정보로는 어드벤처 파트와 배틀 파트 등 여러 부분으로 나뉘어진 것으로 보인다. 그중 이번 달에는 어드벤처 파트의 시스템을 집중 탐구한다.

이동(MOVE)

가고 싶은 장소가 있다면, 우선 지역 맵을 불러 그 곳에 표시되어 있는 핀(장소)을 커서로 선택하면 간단히 이동한다.

다만 이번작에서는 시간의 개념이 적용되어 이동할 때에도 시간이 지나는 것은 물론 거리에 따라 걸리는 시간도 다르다. 다시 말하면 멀리 갈수록 시간은 더 들기 마련이라는 말씀.

또한 시간대에 따라 대사가 변하는 것은 물론 가게의 운영시간에 맞지 않으면 가게에서 물건(아이템 등이겠지…)도 구입할 수가 없다. 물론 게임인 만큼 리얼타임의 개념은 아니고 시간대라는 시간의 묶음과 같은 개념으로 시간이 흐르게 된다.

이동에 걸리는 시간		
둥근 핀	둥근 핀	30분
둥근 핀	삼각 핀	10분
삼각 핀	삼각 핀	20분

둥근 핀 삼각 핀

행동(ACTION)

게임 속의 캐릭터가 행할 수 있는 행동의 종류는 그 게임의 자유도와도 많은 관계를 가지게 된다. 우선 현재까지 밝혀진 「슬레이어즈 로얄2」에 등장하는 캐릭터들의 행동은 '보다(見る)', '먹다(食べる)', '머물다(泊まる)' 등의 커맨드와 '이벤트(イベント)'라는 커맨드를 합한 4가지.

우선 '보다(見る)'는 다른 게임에서와 마찬가지로 단순히 보는 것은 물론 정찰의 의미가 내포되어 있다. 게다가 이번 게임에서는 시간에 따라 마을의 풍경이 바뀌게 되므로 매우 중요한 역할을 하는 커맨드라고 할 수 있다.

그 다음 '먹다(食べる)'는 스테미너에 영향을 주며, 충분히 먹지 않으면 스테미너 미달로 전투에서 돌이킬 수 없는 결과를 가져 올 수도 있다. 역시 잘 먹어야 산다.

그리고 '머물다(泊まる)'는 역시 스테미너의 회복과 시간의 경과(하루가 넘어 가는 등)를 의미하는 커맨드이며 마지막으로 '이벤트(イベント)'라는 커맨드를 실행시키면 주위 사람에게 말을 걸거나 스테미너를 변화시킬 수 있는 이벤트가 발생하기도 한다. 게다가 이 커맨드로 인해 이동할 수 있는 범위가 넓어지는 등 게임에 진행에 큰 역할을 하기 때문에 잘 써먹어야 한다.

스토리 진행에 절대적인 '이벤트(イベント)'. 대화를 통해 정보를 얻기도…

배가 고프면 싸움을 할 수 없어…

COMING SOON!!

액션

■SCEI ■99년 여름 예정 ■미정

원숭이 겟츄

이 게임은 듀얼쇼크의 아날로그 스틱을 사용해서 캐릭터를 움직이거나 도구를 조작하는 액션 게임이다. 플레이어는 그물과 새총을 들고 초능력을 가진 원숭이 '피포 원숭이'를 쫓아 필드를 이리저리 돌아다녀야 한다.

어드벤처

■휴먼 ■8월 예정 ■4,800엔

아틀란티스 -더 로스트 테일즈-

PC용으로 등장한 바 있는 어드벤처 게임. 플레이어는 여왕을 보호하는 경비병이 되어 전설의 대륙인 아틀란티스를 무대로 수수께끼를 풀어나가게 된다. 이야기 중간에는 슈팅이나 퍼즐 등의 미니 게임이 제공된다.

■SCEI ■6월 예정 ■5,800엔

메디이블 -부활한 가로메아의 용자-

SCEE의 개발팀이 제작한 액션 어드벤처 「메디이블」이 일문판으로 이식된다. 플레이어는 죽음으로부터 부활한 전설의 기사, 포테스크가 되어 각기 특성이 다른 스테이지를 차례대로 클리어하면서 숙적 자록을 무찔러야 한다.

■리버힐 소프트 액션 ■6월 예정 ■6,800엔

에이브 '99

독특한 게임 시스템으로 인기를 모았던 액션 게임 「이상한 나라의 에이브」의 후속작이 플스로 등장한다. 플레이어는 전작과 마찬가지로 에이브를 조작하여 노예로 일하고 있는 동료들을 구출해야 한다.

■SME ■미정 ■미정

fun! fun! Pingu -남극에 오신 것을 환영합니다! -

일본의 TV 매체를 통해 큰 인기를 끌었던 점토 애니메이션 「Pingu」가 어드벤처 게임으로 등장한다. 플레이어는 폴리곤 그래픽으로 이루어진 펭귄 핑구를 조작하여 하룻동안 다양한 이벤트를 펼쳐나갈 수 있다. 또한 핑구의 엄마와 아빠에게 말을 걸면 핑구 언어로 대화를 나눌 수도 있다.

RPG

■NTT출판/일경영상 ■7월 15일 ■6,800엔

리틀 러버스 -시소 게임-

3명의 소녀와 실시간으로 함께 동거생활을 즐기는(?) 「리틀 러버스」가 플스용으로 등장한다. 기본 룰은 보드 게임이지만 자신을 포함한 4명의 캐릭터가 6명의 소녀 중 1명을 두고 경쟁한다는 시스템을 채택하고 있다.

시뮬레이션

■데이텀 폴리스타 ■7월 예정 ■5,800엔

룸메이트 -이노우에 료코-

이 게임은 주인공의 집에 갑자기 찾아온 한 소녀와 동거생활을 하게 된다는 내용의 체험형 시뮬레이션이다. 플레이어는 커맨드를 사용해서 그녀와 식사를 하거나 TV를 보는 등의 커뮤니케이션을 즐길 수 있을 뿐만 아니라, 포켓 스테이션을 통해서도 그녀와의 사랑을 키워나갈 수 있다.

■테크노 소프트 ■99년 여름 예정 ■미정

마이 가든

정원을 소재로 한 시뮬레이션 게임으로 플레이어는 좋아하는 식물을 심어서 자신만의 정원을 만들 수 있다. 또한 정원일을 하면서 정원 가꾸기의 정보를 교환하거나 키운 식물에서 수확한 꽃이나 열매를 나누어 주는 등의 행동으로 이웃 사람들과도 교류를 할 수 있다.

■아트딩크 시뮬레이션 ■8월 5일 ■5,800엔

영관(榮冠)은 그대에게 4

PC용으로 출시되어 일본에서 큰 인기를 모았던 고교 야구 육성 시뮬레이션의 최신작이 플스용으로 등장한다. 플레이어는 고교 야구팀의 감독이 되어 갑자원의 진출과 전국대회의 우승을 차지하기 위해 부원들을 지도해야 한다.

■이미지니어 ■99년 봄 예정 ■미정

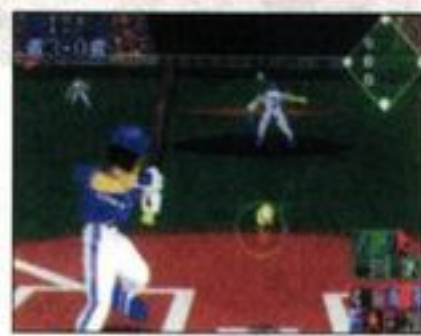
연애강좌 REAL AGE

이 게임은 귀여운 캐릭터를 상대로 진실된 사랑을 체험할 수 있는 연애 시뮬레이션 게임이다. 게임 기획 당시 400명 이상의 젊은이들의 의견을 수렴하여 게임의 등장 캐릭터에 반영했기 때문에 실제로 연애를 하고 있는 느낌을 준다.

스포츠

■반다이 ■7월 29일 ■5,800엔

플레이 스타디움 4 -불멸의 대리그볼-

반다이의 대표적 야구 게임 「플레이 스타디움」의 제 4탄이 등장한다. 이번 시리즈에는 99년도 최신 데이터를 수록했을 뿐만 아니라, 모든 팀의 데이터에 2군을 포함시켜 선수를 기용할 수 있는 폭이 보다 확대되었다. 이외에도 '거인의 성'의 캐릭터가 등장하는 새로운 모드가 탑재되어 있다

ETC

■캡콤 ■99년 여름 예정 ■5,800엔

가이아 마스터(가칭)

멈춘 칸의 토지를 구입하고 다른 플레이어가 멈추면 토지의 소유자에게 통행세를 지불하는 모나폴리 타입의 보드 게임. 상대방의 토지에서 전투를 펼칠 수 있는 전투 지역에 멈추면 가지고 있는 무기 카드로 승부를 내는 등 보드 게임의 다양한 재미를 느낄 수 있다.

Ps CHEAT CODES FOR USER

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼곳 서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 4층
게임파워 PS비법 담당자 앞

버스트 어 무브 2 -댄스천국MIX-

숨겨진 캐릭터 등장

1P모드에서 결정되어 있는 순서대로 대전상대를 무찔러서 엔딩을 본 후 한번 더 결정된 순서대로 대전상대를 무찌른다. 그러면 숨겨진 캐릭터인 스시보이가 출현한다. 바로 이 승부에서 승리하면 다음 게임부터 1P와 2P 모드에서 사용할 수 있게 된다.

스시보이 출현!!

그외 숨겨진 캐릭터

쇼티(ショーティー)를 사용해 1P 모드를 클리어하면 코론보(コロンボ)가 출현한다. 그리고 카포에라(カポエラ)를 사용해서 1P 모드를 클리어 하면 치치(チッチ)와 사리(サリ)가, 처음부터 사용할 수 있는 캐릭터 중 6인 이상으로 1P 모드를 클리어 하면 최종보스인 로보Z-GOLD(ロボZ-GOLD)가 출현하게 된다. 이 3인의 숨겨진 캐릭터는 다음에 플레이 할 때부터 1P 모드와 2P 모드에서 사용할 수 있게 된다.

코론보(コロンボ) 출현

● 치치(チッチ)와 사리(サリ) 출현!
● 최종보스 로보Z-GOLD 출현!!

월드 스타디움3

숨겨진 구장 출현 조건

숨겨진 구장의 출현 조건을 일거에 대공개한다. 자세한 조건은 아래 표를 참조하도록 하자. 표를 보면 알겠지만 일부 구장은 이미 찾아낸 구장에서 커맨드 만으로 쉽게 플레이 할 수 있다.

오릉곽(五稜郭) 구장이다!!

숨겨진 구장	조건
제비우스 스타디움 출현	미니게임에서 안도아제네시스를 파괴
카센시키 구장에서 플레이	L1을 누르면서 제비우스 스타디움을 선택
성 구장 출현	막말(幕末)레볼루션즈(レボリューションズ)의 데이터를 로드
야전 구장에서 플레이	L1을 누르면서 성 구장을 선택
오릉곽(五稜郭) 구장에서 플레이	R1을 누르면서 성 구장을 선택
픽카리 스타디움에서 플레이	특진(特進)코스를 수석으로 졸업한 자신의 데이터를 로드한 후 R2를 누르면서 아무 구장이나 선택

몬스터 팜2

특수 몬스터 발견!!

키(チャッキ-)', '질(ジール)', '조커(ジョーカー)' 등 새로운 종류의 몬스터가 등장하는 조건이 발견되었다. 자세한 내용은 표를 통해 알아 보자.

차키(チャッキ-)	1005년 이후 브리더 랭킹에서 7급이상 그리고 육성중인 몬스터의 인기가 90이상일 때 팬으로부터 인형이 보내지는 이벤트가 발생한다. 우선 이 인형을 받아 두자. 그러면 얼마후 이 인형이 혼자 집 밖으로 나가 버리는 인벤트가 발생한다. 이때 육성중인 몬스터가 죽어 버리면 팜에 차키(チャッキ-)라는 몬스터가 나타나게 된다.
질(ジール)	몬스터 랭킹이 C 이상이고 라이프가 280 이상, 인기가 50 이상일 때 2월 첫째 주에 토레스(トーレス) 산맥으로 여행을 떠나자. 여기에서 '거대한 족적(大きな足跡)'을 찾아 손에 넣자. 그리고 브리더 랭킹이 6이상, 몬스터 랭킹이 B 이상이 되었을 때 파파스(パパス)설산으로 수행을 떠나면 빅핸드(ビッグハンド)라는 노라몬이 출현할 가능성이 높다. 이 빅핸드를 쓰러뜨리면 '거대한 장화(大きな長靴)'를 손에 넣을 수 있다. 이 아이템을 합체에 사용하면 질이 탄생한다.
조커(ジョーカー)	히노토리(ヒノトリ)를 발견하는 이벤트가 끝난 후 몬스터 랭킹이 B이상, 라이프가 280 이상, 인기가 50 이상의 몬스터를 육성해 보자. 그러면 6월 첫째 주에 카우레아(カウレア)화산을 모험하는 이벤트가 발생한다. 이 모험에서 마스크(マスク)를 찾아 입수하자. 그리고 그 다음 주가 되면 마스크가 정화되는 이벤트가 발생한다. 이후 합체할 때에 마스크를 숨겨진 아이템으로 사용하면 조커가 탄생하게 된다.

PS 액션 리플레이 코드

사이버 오그

TJ편

● LP최대
8O1174E4 O3E7
8O1174E6 O3E7

● EP최대
8O1174E8 O3E7
8O1174EA O3E7

● GP최대
8O117574 O3E7
8O117576 O3E7

● AP최대
8O11C5O4 OOFF

● LP최대
8O11724C O1F4
8O11724E O1F4

● EP최대
8O11725O O1F4
8O117252 O1F4

● GP최대
8O11C5O4 O1F4
8O1172DC OO64

● AP최대
8O1172DE OO64

포시스편

● LP최대
8O117398 O1F4
8O11739A O1F4

● EP최대
8O11739C O1F4
8O11739E O1F4

● GP최대
8O11C5O4 O1F4
8O117428 OO64

● AP최대
8O11742A OO64

나찰의 검

● 체력 25O
3OO985BO OOFA

● 정신력 25O
3OO985B5 OOFA

● 체력 무제한
DOO47B86 OO64
8OO47B86 OO6O

● 일격필살
DOO48926 O27O
8OO48926 OOOO

● 경험치 2OO배
DOO49494 OOO1
8OO49494 OOC8
DOO494A8 OOO1
8OO494A8 OOC8

● 아이템 무제한
DOO591D6 O211
8OO591D6 O2OO

● 정신력 무제한
DOO2F63E OO62
8OO2F63E OO6O

● 제한시간 무제한
DOO2O6A8 FFFF
8OO2O6A8 OOOO

오메가부스트

● 무적
8OOA34D4 OOO1

● 발칸 난무
8OOA34EO OOO1

● 부스트 대쉬
8OOA34DC OOO1
8OOA34E4 OOO1

● L1+R1버튼으로 라이프 최대
DOO97B92 OCOO
8OOA34AC O4BO

● 컨티뉴 무제한
DOO53F3A FFFF
8OO53F3A OOOO

● 데미지 게이지 무제한
DOO2ED42 OO5O
8OO2ED42 OO4O

● VB게이지 한 발로 최대
DOO364EC OOO4
8OO364EC 1OOO
DOO62264 OOO1
8OO62264 1OOO

● VB게이지 줄지않음
DOO5F43C FFF4
8OO5F43C OOOO
DOO5FE3O FCOO
8OO5FE3O OOOO

● 시간 무제한
DOO299D8 OOO1
8OO299D8 OOOO

● 적 파괴율 1OO%
8O131DEC OOOC
8O131DEC OOOA
8O131DF6 OOO1
8O131DF6 OOOO
8O12C17A OOOC
8O12C17A OOOA
8O12C182 OOO1
8O12C182 OOOO
8O123C9A OOOC
8O123C9A OOOA
8O123CAO OOO1
8O123CAO OOOO

● 모든 존 & 레벨 플레이
BO22OOO1 OOOOOOOO
3OOA341O OOO1

슈퍼 로봇대전 F 완결편

무기변경 코드

사이버스타에게 난무의 태도(亂舞の太刀)를!

※ 가로릭 미사일(ガロリックミサイル)을 변경합니다

3OO1B37F OOED
8OO1B38O F4B5
8OO1B382 6DB2
8OO1B384 2FEC
8OO1B386 3BEE
8OO233EO OOOO
8OO3O3B2 174O
8OO3O3B4 OO21
8OO3O3B6 271O
8OO3O3B8 3O1F
8OO3O3BA O1O1
8OO3O3BC OOFF
8OO3O3BE OO32
8OO3O3CO OO8C

그랑벨에게 화풍청운검(火風青雲劍)을!

※ 중성자 레이저(中性子レーザー)를 변경합니다

8OO1B48E DCEC
8OO1B49O 16EF
8OO1B492 ODEC
8OO1B494 CDEF
8OO1B496 2OEC

80030 59E 4000
800305A0 2B06
800305A2 1002
800305A4 1E27
800305A6 0130
800305A8 FF01
800305AA 3200
800305AC 8C00
80023580 0000
80023688 0002

갓데스에게 펜릴크랏슈(フェンリルクラッシュ)를!

※ 하이드로 프레셔(ハイドロプレッシャー)를 변경합니다

3001B4C3 00C4
8001B4C4 DF96
8001B4C6 DAD9
8001B4C8 D89E
8001B4CA A6B2
8001B4CC FFD4
80030604 5000
80030606 1704
80030608 1004
8003060A 1E27
8003060C 0130
8003060E FF04
80030610 0014
80030612 8200

잠지드에게 오랑입도정종(五郎入道正宗)을!

※ 대공 미사일 (對空ミサイル)을 변경합니다

8001C822 19F0
8001C824 30EC
8001C826 A9ED
8001C828 17ED
8001C82A 7FEC
8001C82C 33F5
8001C82E FFFF
3002353A 0000
3002353E 0002
80023538 1373
80032ACE 4000
80032AD0 2805
80032AD2 1002
80032AD4 1E27
80032AD6 0130
80032AD8 FF01
80032ADA 3200
80032ADC 8C00

발시오네R에게 원월살법(圓月殺法)을!

※ 대공 미사일 (對空ミサイル)을 변경합니다

8001B43A EEFF
8001B43C EC0E
8001B43E EC95
8001B440 ED8A
8001B442 FFF8
8001B444 FFFF
3001B446 00FF
30030506 0040
80030508 004B
8003050A 2710
8003050C 301E
8003050E 0101
80030510 00FF
80030512 0032
80030514 008C

용자왕 가오가이거

● 미니게임 전부 모으기
801F4000 0101
801F4002 0101
801F4004 0101
801F4006 0101
801F4008 0101
301F400A 0001

● 데이터 베이스 전부 모으기
801F4018 FFFF
801F401A FFFF
801F401C FFFF
801F401E FFFF
801F4020 FFFF
801F4022 FFFF
801F402C FFFF

THE KING OF FIGHTERS'98

1P

● 체력이 줄지 않음
800C2748 0067

● 파워 게이지 가득
800C2704 8000
800C2706 3FF0
800C275E 0468
800C27E8 0303

● 공중필살기
D00C26DE 0CC0
300C26FD 0000

2P

● 체력이 줄지 않음
800C2910 0067

● 파워 게이지 가득
800C28CC 8000
800C28CE 3FF0
800C2926 0468
800C29B0 0303

● 공중필살기
D00C28A6 0CC0
300C28C5 0000

팝픈 뮤직 (Pop n music)

● 스테이지 만점
800CD490 xxxx

● 게이지 가득
800CD4B4 0020
800CD482 026D

● good, great가 나오면 게이지가 끝까지 찬다
800522E8 0001

● bad 게이지 0
80052420 0001

● 게이지가 떨어지지 않음
80052414 0000
80052416 0000

● 통상플레이, FREE에서 오토모드
800CD414 0001

● 1위 차지하기
800B1A38 xxxx
800B1A3A xxxx

● 전곡 선택 가능
800B19B4 3FFF
800B19B6 001F

각 게임별 붉은 손 없애기 코드

요즘은 정품을 구입해도 괴로움이 많습니다. 갑자기 등장하는 붉은 손을 막아주는 코드입니다.

● 오메가 부스트
D0120876 1040
80120876 1000

● 버스트 어 무브2
D008FB02 1040
8008FB02 1000

이 코드가 작동하지 않을 시는 아래쪽 코드를 사용
D001EA04 3E51
8001EA04 3E39

● 두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.3
D005CAB0 7289
8005CAB2 0000
D005CAB0 7289
8005CAB0 0000
D00468E0 EED7
800468E2 4833
D00468E0 EED7
800468E0 98A5

● 사가 프론티어2
D003B7E2 1440
8003B7E2 1000

● 쵸코보 레이싱
D00AB72A 1040
800AB72A 1000

● 옴 재머 라미
D01DA762 1040
801DA762 1000

추억의 그때를 돌이켜보자!

고전게임 부활의 몸부림!

요즘간 게임 업계에는 과거에 인기를 끌었던 고전게임들이 하나 둘씩 리메이크 되어서 등장하고, 이제 이런 리메이크 소프트도 적지 않은 수를 자랑한다. 과연 지금처럼 하드의 성능과 소프트의 기술력이 나날이 발전하고 있는 추세 속에서 예전의 게임들이 다시 나오는데는 어떠한 이유가 있으며 여지껏 나온 소프트는 어떤 것들이 있는지 알아보도록 하자.

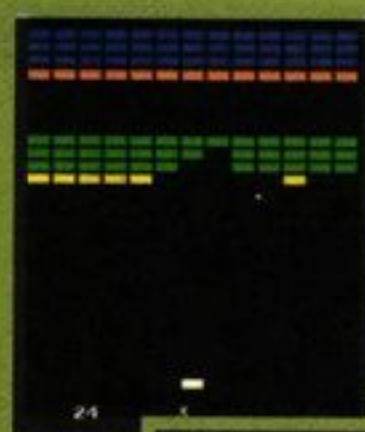
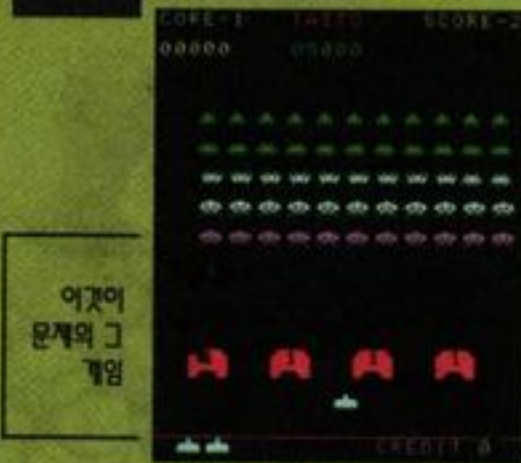
글 : 사탄강림

■게임의 역사

고전게임에 대해서 얘기를 하기 전에 우선은 그 역사에 대해서 간략히 알아보도록 하자.

게임이라는 것의 역사는 그렇게 오래된 것은 아니다. 1958년, 그 당시로서 유일하게 컴퓨터가 비치된 곳인 대학과 연구소에서 게임은 실험적으로 만들어졌고, 1962년에는 MIT 공대의 스티브 러셀이라는 사람이 'SPACE WAR'라는 게임을 만들기도 했다. 그러나 지금처럼 상업화된 게임이 등장한 것은 1972년에 이르러서야 가능하게 되었다. 게임의 아버지로 불리는 '놀런 부쉬넬'은 테니스와 비슷한 '퐁'이란 게임을 만들어 전 세계적으로 대 히트시킨 후 그 유명한 게임회사 '아타리(ATARI)'를 설립하고 지속적인 개발에 착수하게 된다.

1970년대 후반에 이르러서 게임산업은 급속도로 발전하기 시작했고 아타리는 1976년 타이토의 알카로이드의 원조격인 '브레이크 아웃'을 만들어 80년까지 지속적인 인기를 누렸다.

1978년에는 게임업계의 기념비적 히트작이자 사회적인 이슈거리가 되었던 '스페이스 인베이더'도 등장한다. 우리나라에서도 많은 인기를 얻었고 일본의 경우는 샐러리맨이 한달 봉급을 전부 투자하는 현상까지 발생할 정도의 충격작이었다. 물론 그 이후로 관련 아류작이 우후죽순으로 쏟아져 나온 것은 말할 필요도 없겠다. 하지만 무엇보다도 스페이스 인베이더가 몰고 온 가장 큰 쇼크는 '게임센터'를 출현시켰다는 것! 게임 센터의 출현과 함께 게임은 확고한 하나의 상품이라는 성격이 굳어졌고, 게임산업은 엄청난 속도로 발전, 본격적인 상품으로서의 게임이 등장하기 시작했다. 현재 리메이크 붐 속에 나오는 게임들도 이 당시에 일세를 풍미했던 게임들이다.

정말 단순함의 극치이다!

이것이 문제의 그 게임

■고전게임의 개념

고전게임이란 어떠한 기준에서 붙여진 명칭일까? 일단은 제작된지 상당히 오래되었기 때문에 고전게임이라 불릴 것이다. 대체로 고전이라 불리는 게임들이 만들어진 시기는 70년대 말기부터 80년대 중반이후 정도로 볼 수 있다. 그 당시에 가장 활약이 많았던 업체들은 세가, 남코, 타이토, 코나미, 데이터이스트, 캡콤, 아이렘, 자레코 등의 이름만 들어도 누구나 기억하는 유명한 회사들이다. 물론 중간에 도태되어 사라진 회사들도 있지만 그것은 경쟁력이 부족해서 역사의 뒤안길로 밀려난 것이다.

한 편으로 고전게임들은 공통점이 존재하는데 바로 내용이 단순한데도 몰입도가 상당히 높다는 점이다. 이것은 당시 여러모로 부족한 기술력을 커버하기 위해 아이디어 위주의 게임들이 많이 만들어졌기 때문이다.

아이디어 하나로 승부한 전설적 히트작인 팩맨

굉장히 단순해 보이지만 재미하나는 죽인다!

■복고바람의 시장은 PC로부터

고전게임들이 하나 둘 리메이크되는 현상은 PC에서부터 시작되었다. 이미 지금은 세계적으로 많이 알려진 에뮬레이터가 바로 그 시발점이라 할 수 있겠다. 최초의 에뮬레이터라고 할 수 있는 것이 바로 MSX 에뮬레이터로 과거의 수많은 명작들을 일반 가정용 PC에서 즐길 수 있도록 만들어서 큰 호응을 불러일으켰었다. 이후 MSX를 비롯해서 APPLE같은 고전 컴퓨터가 에뮬레이터화 되고, 나아가 패미콤, 세가마크3, 게임보이, 메가드라이브, 슈퍼패미콤, PC엔진 등의 한 시대를 풍미했던 예전 가정용 게임기나 과거 오락실에서 즐겼던 게임들의 기판도 에뮬레이터로 등장하기 시작했다. 이러한 에뮬레이터를 제작한 사람들은 고전 게임을 좋아하는 게이머들로 서로 뜻이 맞는 사람들끼리 팀을 만들어서 에뮬레이터를 제작한 경우가 대다수이다. 이런 시점에서 보자면 현재의 리메이크 붐을 조성한 것은 유저들 스스로의 자발적인 움직임에서 비롯되었다고 할 수 있겠다.

MSX의 명작 마성전설

금단의 18금 게임 황금성

■가정용 게임기에 고전게임을 리메이크한 선두주자 남코

이러한 유저들의 자발적인 움직임에 가장 먼저 반응을 보인 것은 남코이다. 이전부터 많은 게이머들의 리메이크 요구도 한 몫을 했고 그 대답의 결정체로 첫선을 보인 것이 '남코 뮤지엄'이다. 고전게임에서 빼놓을 수 없는 제작사중 하나인 남코는 자사의 수많은 히트작들을 5~6개 정도로 묶어서 디스크에 담아 발매했다. 현재 총 5개의 시리즈가 전부 나왔고 유저들의 요청에 의해 '남코 뮤지엄 앙콜'이라는 디스크를 추가로 발매하기도 했다. 이 남코 뮤지엄은 말 그대로 남코게임 박물관으로 CD를 플스에 넣고 가동하면 오프닝 동영상이 나오고 그것이 지나간 후 게임을 시작하면 팩맨을 움직여 박물관에 들어가 여러 가지 자료를 감상하고 수록된 게임들을 즐길 수 있도록 만들어져 있다. 이 시리즈는 고전 아케이드 작품들을 리메이크한 것이다. 최근에는 남코가 가정용 게임기로 만들었던 고전게임들을 리메이크한 시리즈인 '남코 앤솔로지'가 2탄까지 나와있다. 이번에도 역시 단순히 게임들을 리메이크 한 것만이 아니라 그것들을 시대에 걸맞는 새로운 그래픽으로 다시 태어나게 만든 것이 같이 수록되어 있다.

늘 이렇게 화려한 오프닝이 수록되어 있다

박물관에는 이러한 희귀 자료들이 수록되어 있다

역시 빼놓을 수 없는 남코의 마스코트 팩맨!

꺅~갤러그닷!

88년에 등장해 엄청난 인기를 모은 슈팅게임 오더인

■세가 유저들의 기대에 부응한다!

가정용 게임기에 리메이크 붐을 일으킨 남코에 이어 곧바로 세가는 한층 더 바람을 일으켰다. 예전의 세가 명작하면 누구나가 기억할 것이다. 이러한 고전게임들을 자사의 하드웨어인 새턴으로 발매한 세가는 남코와는 다른 방식을 선택했다. 여러 개의 게임을 하나의 디스크에 묶어서 만들기보다는 하나의 게임을 하나의 디스크에 담는 방식으로 만들었다. 이 시리즈의 이름은 '세가 에이지스'로 역시 고전 아케이드 명작들을 리메이크했다. '판타지스타 콜렉션'을 제외한 작품들이 전부 아케이드 이식작이다. 장르별로 다양하게 수많은 시리즈가 발매됐다.

우리나라 오락실에도 한글화되어 발매되었던 단트알

한국 오락실에서의 BGM은 가요였다

독 파이트의 진수를 보여준 에프터 버너

그리고 이와는 다르게 진짜 고전인 게임들을 이식한 시리즈도 새로 만들었는데 그 이름은 '세가 에이지스 메모리얼 셀렉션'이다. 이것에 수록된 작품들은 세가의 초창기 작품들로 79년부터 80년대 전반기 작품이 다양하게 수록되어 있다. 또 이것은 앞에서 언급한 '세가 에이지스'와는 달리 여러개의 게임을 하나의 디스크에 수록하는 방식을 채택해 만들었다. 세가의 리메이크 시리즈는 다른 회사의 제품에 비해 무엇보다 가격도 싸서 굉장히 좋았다. 지금까지 시리즈는 두 개가 나와있다.

어...이런 고전까지 리메이크를?

병아리의 엄마는 닭이 아닌가요?

부정(父情)앞에선 그 어떤 것도 이겨낸다!

조금 늦었지만 우리도 참여한다!

'스트리트 파이터'로 유명한 캡콤도 자사의 고전게임들을 리메이크하는 일에 동참했다. 조금 늦은감은 있었지만 유저들의 반응은 좋았으니 성공한 것이 아닐까?

캡콤은 그렇게 역사가 긴 편은 아니다. 캡콤 최초의 게임인 '벌거스'는 1984년 작품으로 앞의 두 회사와 비교한다면 짧은 편이다.

지금까지 나와있는 시리즈는 전부 5개로 하나의 디스크에 3~4개의 게임을 수록해서 발매했다. 게임뿐만 아니라 게임을 개발할 당시의 자료나 포스터 등도 들어있어서 더욱 빛을 발하는 시리즈이다. 현재 새턴과 플스 양 기종으로 다 나와있다.

이것이 캡콤의 최초 작품이라네!

이런 자료도 들어있다!

가정용 게임기로는 최초로 완벽이식을 보여준 스트리트 파이터. 오히려 초월이식?

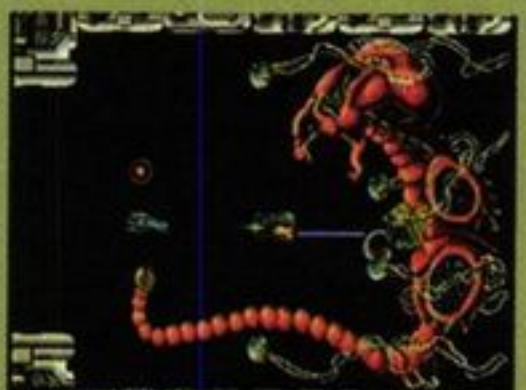
그밖에 기타등등의 리메이크 작품들

제작사별로 저렇게 시리즈화해 만든 작품들이 아닌 그때마다 하나씩 독립적으로 나온 게임들도 많이 있다. 아이렘의 명작 슈팅게임인 알타입의 1, 2탄을 묶어서 낸 'R·TYPES', 니치부츠(일본물산)의 80년대 작품들 모음집인 '니치부츠 아케이드 클래식', 코나미의 명작 슈팅게임인 사라만다 시리즈와 그라디우스 시리즈의 묶음집인 '사라만다 디럭스팩 플러스'와 '그라디우스 디럭스팩', 타이토의 '타이토-체이스 H.Q+S.C.I'와 '인베이더' 등이 있다.

옛날 가정용 게임기의 고전들도 이식이 되었는데 코나미의 MSX 명작 이식인 '코나미 앤틱스 MSX 콜렉션 울트라팩'이나 테크노 소프트의 명작슈팅 썬더포스 시리즈의 리메이크인 '썬더포스 골든팩1, 2'등도 현재 발매 중이다.

장르는 레이싱 액션이었던 게임

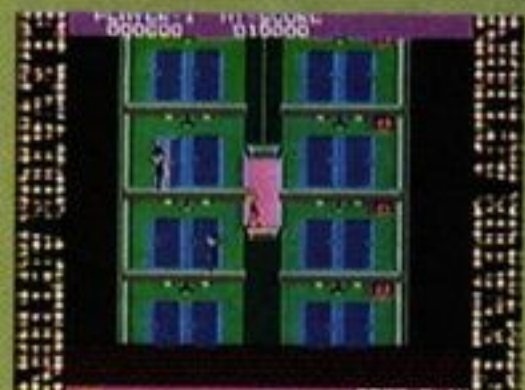
이 게임을 과연 알까나?

이런 멋진 동영상도 수록되어 있다

알타입의 세계관은 역시 오리무중?

많은 사람들이 MD를 구입하게 만들었던 게임

게임속의 게임들

고전게임이 리메이크되는 또 다른 방법이 있는데 그것은 바로 어떠한 게임을 만들거나 이식하면서 부록격으로 같이 집어넣는 방식이 있다. 이러한 케이스로는 세가가 새턴으로 이식한 '다이나마이트 형사'와 같이 수록된 80년 작품인 '딥 스캔'이라는 게임이 있다. '딥 스캔'을 이용해서 단순히 고전 게임을 즐기는 것뿐만 아니라 적 잠수함을 파괴해서 얼마나 점수를 획득하느냐에 따라서 본게임인 '다이나마이트 형사'의 크레디트 수가 올라갔었다. 이와는 조금 다른 경우로 숨겨진 부록격으로 들어간 게임도 있었다. 그것은 다름아닌 '엘리베이터 액션 -리턴즈-'에서 게임을 한번 클리어하면 플레이할 수 있는 게임인 '엘리베이터 액션'의 존재였다. 단순히 숨겨진 부록격인 경우였다. 또 다른 한가지 경우는 로딩시간을 지겹지 않도록 하기 위한 용도로 쓰인 것이다. 남코는 플스로 '철권'과 '릿지레이서'를 이식하면서 초기 로딩시에 지겹게 기다리지 않도록 하려는 배려로 자사의 고전 명작인 '갤러그'와 '갤럭시안'을 집어넣었다.

세가의 80년 작품인 딥 스캔을 새턴에서!

우~와! 이 감동의 역작

시간 안에 모두 파괴하면 숨겨진 자를 고를 수 있었다

불법복제 리메이크 작품들

갑자기 불법복제라니? 무슨 얘기인지는 들어보면 알 것이다. 원작과는 전혀 상관없는 제작사에서 그 회사에게 허락도 받지 않고 만들어서 판매한 작품들을 일컫는 말이다. 워낙에 오래된 게임이라 원 제작사 측에서도 그다지 간섭하지 않고 있다. 에뮬레이터도 이와 비슷한 경우이다. 다만 상업적 목적으로 만들었는가 그렇지 않은가의 차이일 뿐이다. 물론 원 제작사와 라이센스를 체결해 만든 게임들도 많이 있지만 허락없이 만든 게임도 만만치 않은 것이 현실이다. 이것은 엄연히 불법이다. 아무리 원 제작사 측에서 눈감아준다 하더라도…

원 제작사들이 주로 모여있는 일본쪽보다는 미국이나 유럽같은 해외 시장쪽에서 주로 이러한 일이 자행되는데 우리나라에도 간혹 복사시디라는 것으로 들어오고 있는 실정이다. 세가, 남코, 타이토 등의 유명 회사들의 작품이 주로 이러한 용도에 쓰이고 있다.

한국에서는 이소룡이라 불린 게임

가장 최근에 고전게임 리메이크 시리즈화 참여를 선언한 코나미

코나미가 자사의 과거 명작들을 리메이크 한다는 사실은 이미 여러 매체를 통해서 알려졌다. 이번에 발매하는 것은

여태까지 만들었던 방식과는 달리 앞에서 언급했던 시리즈 형식으로 만든다는 것이다. 물론 하나의 디스크에 여러개의 게임이 수록되는 것이다. 일본에서도 유저들의 요청이 여러모로 많았던지라 그에 화답하는 것이라고 한다. 수록되는 게임은 '악마성'이나 '혼두라' 등의 시리즈를 묶어서 발매하거나 그밖에 고전게임들을 묶어서 발매한다고 한다. 이번에 그 첫 번째 작품이 나왔는데 발매일은 5월13일이었고 기종은 플스이다. 타이틀명은 '코나미 80's 아케이드 갤러리'이다. 수록된 게임들은 총 10개로 '스크램블, 타임파일롯, 자이러스, 록큰로프, 슈퍼코브라, 푸얀, 로드 파이터, 써커스 찰리, 이알쿵푸, 죠이린 스로트'이다. 무려 10개의 게임을 5,800엔에 판매한다는건 상당히 싼 것이라는 생각이 든다. 또한 단순한 리메이크가 아닌 3D CG로 그려진 캐릭터와 오리지날 무비도 수록되었으니 고전게임 매니아라면 구입해도 좋을듯하다.

세상은 나를 중심으로 돌고 있어~

■고전게임이 끊임없이 나오는 이유

앞에서도 얘기했지만 고전게임은 유저들의 자발적인 참여로 인해서 리메이크 붐이 조성되었다. 물론 유저들의 요구에 부응한 제작사들의 리메이크 붐도 한몫 했다고 할 수 있다. 하지만 무엇보다 결정적인 이유는 예전의 추억을 잊지 못하는 올드 유저들이 존재하기 때문이고, 요즘 게임에서 찾아보지 못하는 재미와 아이디어 때문에 이것을 요구하는 유저들의 숫자가 많기 때문이기도 하다. 게임도 과학의 한 부산물로서 첨단 기술이 실험되는 무대이다. 기술이 진보하면서 그래픽적인 효과나 화려함은 좋아졌을지 몰라도 뭔가 참신한 아이디어와 재미가 그만큼 고갈되었다는 것을 시사하는 바는 아닐지 필자는 생각한다.

요즘 게임은 확실히 화려하다!

■고전게임 리메이크 작품들의 리스트

타이틀명	기종	제작사	발매일	가격	장르	수록된 게임들
남코 뮤지엄 Vol. 1	PS	남코	95. 11. 22	5,800엔	버라이어티	팩맨, 보스코니안, 갤러그, 랠리-X&뉴랠리-X, 폴 포지션, 토이팝
남코 뮤지엄 Vol. 2	PS	남코	96. 02. 09	5,800엔	버라이어티	큐티Q, 제비우스, 마피, 가플러스, 그로브다, 드래곤 버스터
남코 뮤지엄 Vol. 3	PS	남코	96. 06. 21	5,800엔	버라이어티	갤럭시안, 폴 포지션Ⅱ, 포 존, 미스팩맨, 디그더그, 드루아가의 탑
남코 뮤지엄 Vol. 4	PS	남코	96. 11. 08	5,800엔	버라이어티	원펑토마전, 팩랜드, 이시타의 부활, 오다인, 어설트
남코 뮤지엄 Vol. 5	PS	남코	97. 02. 28	5,800엔	버라이어티	드래곤 스피릿트, 팩매니아, 왈큐레의 전설, 메트로 크로스, 피라듀크
남코 뮤지엄 앵콜	PS	남코	97. 10. 30	5,800엔	버라이어티	킹&발룬, 모토스, 스카이 키드, 롤링썬더, 원더모모, 드래곤 세이버, 론파스
남코 앤솔로지 Vol. 1	PS	남코	98. 06. 04	5,800엔	버라이어티	스타 러스터, 바벨의 탑, 레슬볼, 패왕의 대륙
남코 앤솔로지 Vol. 2	PS	남코	98. 09. 23	5,800엔	버라이어티	팩어택, 왈큐레의 전설, 남코 크러싱, 킹 오브 킹스
세가 에이지스 시리즈	SS	세가	96. 05. 24	4,800엔	퀴즈+퍼즐	숙제가 많아요!
세가 에이지스 시리즈	SS	세가	96. 07. 19	3,800엔	슈팅	스페이스 해리어
세가 에이지스 시리즈	SS	세가	96. 09. 27	3,800엔	슈팅	애프터 버너Ⅱ
세가 에이지스 시리즈	SS	세가	96. 09. 20	3,800엔	레이스	아우트런
세가 에이지스 시리즈	SS	세가	96. 12. 27	4,800엔	퍼즐	낭하에 이치단트알
세가 에이지스 시리즈	SS	세가	97. 02. 21	3,800엔	액션	판타지존
세가 에이지스 시리즈	SS	세가	97. 10. 30	4,800엔	퍼즐	컬럼스 아케이드 컬렉션
세가 에이지스 시리즈	SS	세가	98. 02. 26	3,800엔	레이스	파워 드리프트
세가 에이지스 시리즈	SS	세가	98. 04. 02	4,800엔	RPG	판타지스타 콜렉션
세가 에이지스 시리즈	SS	세가	98. 07. 02	3,800엔	슈팅	갤럭시 포스Ⅱ
세가 에이지스 메모리얼 셀렉션 Vol. 1	SS	세가	97. 02. 28	4,800엔	액션	헤드온, 펭고, 업앤다운, 프리키
세가 에이지스 메모리얼 셀렉션 Vol. 2	SS	세가	97. 11. 27	4,800엔	버라이어티	사무라이, 신밧드 미스테리, 모나코 GP, 스타자키, 닌자 프린세스, 두근두근 펭귄랜드
캡콤 제네레이션 제1집 ~격추왕의 시대~	SS&PS	캡콤	98. 08. 27	5,800엔	옴니버스	1942, 1943, 1943개
캡콤 제네레이션 제2집 ~마계와 기사~	SS&PS	캡콤	98. 09. 23	5,800엔	옴니버스	마계촌, 대마계촌, 초마계촌
캡콤 제네레이션 제3집 ~여기서 역사가 시작되다~	SS&PS	캡콤	98. 10. 15	5,800엔	옴니버스	벌거스, 손손, 히게마루, 엑시드 엑시즈
캡콤 제네레이션 제4집 ~고고의 영웅~	SS&PS	캡콤	98. 11. 12	5,800엔	옴니버스	전장의 랑, 전장의 랑Ⅱ, 건스모크
캡콤 제네레이션 제5집 ~격투가들~	SS&PS	캡콤	98. 12. 03	5,800엔	옴니버스	스트리트 파이터Ⅱ, 스트리트 파이터Ⅱ 대쉬, 스트리트 파이터Ⅱ 대쉬터보
그라디우스	SS&PS	코나미	96. 03. 29	5,800엔	슈팅	그라디우스, 그라디우스 디럭스 팩 Ⅱ
사라만다 디럭스 팩 플러스	SS&PS	코나미	97. 06. 19	5,800엔	슈팅	사라만다, 라이프 포스, 사라만다2
타임길& 닌자 하야테	SS&PS	타이토	97. 01. 17	5,800엔	ADV	타임길, 닌자 하야테
스페이스 인베이더스	SS&PS	타이토	96. 12. 13	3,980엔	슈팅	스페이스 인베이더, 대전 스페이스 인베이더
타이토 체이스 H.Q+S.C.I	SS	타이토	96. 08. 23	5,800엔	드라이브	체이스 H.Q, S.C.I
아이렘 아케이드 클래식스	SS	아이맥스	96. 04. 26	5,800엔	액션	스파르탄X, 지피 레이스, 10야드 파이트
R·TYPES	PS	아이렘	98. 02. 05	5,800엔	슈팅	R·TYPE, R·TYPEⅡ
썬더포스 골든팩1	SS	테크노	96. 09. 27	4,800엔	슈팅	썬더포스Ⅱ, 썬더포스Ⅲ
썬더포스 골든팩2	SS	테크노	96. 12. 06	4,800엔	슈팅	썬더포스Ⅳ, 썬더포스 아케이드
구극 타이거Ⅱ 플러스	SS	나그자트	97. 12. 18	5,800엔	슈팅	구극 타이거Ⅱ
니치부츠 아케이드 클래식스	PS	일본물산	95. 12. 29	4,980엔	버라이어티	문 크레스타, SF-X, 크레이지 크라이머, 프리스키·톰, 크레이지 크라이머'85, 톰의 스트라이크 백
코나미 앤틱스 MSX 콜렉션	SS	코나미	98. 07. 23	5,800엔	버라이어티	슈팅9종, 스포츠10종, 액션11종

고전게임에 관심 있는 독자는 나우누리 게임기 동아리 내 소모임인 '고전게임 박물관'에 가보면 많은 도움을 받을 수 있을 것이다. 가는 방법은 GO VG → 8 → 10. 또한 나우ID : '사탄강림' 앞으로 메일을 보내서 물어보는 것도 가능하다.

아가동산

아가동산을 찾아 주는 독자분들의 점점 많아지고 있네요.
실을 사연을 고르느라 고생을 많이 하게됐어요.
고생스럽기는 하지만 기분은 좋네요.
앞으로도 아가동산 많이 찾아주세요.

안녕, 아가박? 난 김지연이야. 아가박이 화낼 수 있을 것 같으니까 나이는 밝히지 않을거야! 힌트는 난 학생이야. 시험기간이지. 하지만 우리 학교가 무진장 좋은 건 5월 4일날 시험이 끝난다는 거야. 그러나 또 제곱으로 좋은 건 5월 6일이 우리 학교 개교 기념일이라는 거야. 거짓말 아니니까 학교 이름 가르쳐줄게. 세화 여자×학교야. 헉! 이제부터 존대말 하겠습니다. 아가박님. 지금 아가박님 심정은 6월 호의 시오리가 되어 야구방망이로 저를 후려 갈기고 싶으시겠죠. 이왕 들통난 것 소개나 하겠습니다. 저는 세화 여자중학교 2학년인 김지연 싸가지입니다. 이 싸가지의 무례함을 너그러운 마음씨로 용서해 주시길…. 엄마 회초리의 영향으로 4월 한 달 동안 겜을 해보지 못하고, 언니가 FF8 정품 산다고 가격을 내릴 때 기다리다가 액플 필요하다며 결국 복사사고…. 아무튼 3월초에 FF를 시작했는데 계속 해서 디스크3에 에스터까지 갔다가 노그에게 드로우하지 못한 리바이어던이 아까워 눈물을 머금고 콧물을 감추며 데이터를 삭제하고 다시 처음부터 시작할 즈음 4월이 되어 시험에 돌입했습니다. 하지만 5월 5일이 된다고 게임은 할 수 없습니다. 왜냐 언니가 5월 6일부터 시험이기 때문이지요. 하늘도 무심하고 하느님은 뭘 하는지…. 그래서 플스를 가지고 애들 집에 가려고 했지만 '부모님 계셔….' '학원가야 되는데?' 이런…. 사가 프론티어도 사놓았는데 한 번도 돌리지 못한 나. 5월 중순에나 할 수 있을런지. 그럼 이 싸가지 다시 공부하렵니다. 사가를 위해, FF8을 위해, 성검을 위해!

보기 드물게도 아가동산에 여성 독자분이 찾아 주셨네요. 물론 점차로 여성 독자분들이 늘어나고 있는 추세이긴 하지만…. 세화여중이라면 상당한 명문으로 알고 있는데…. 맞나요? 김싸가지(죄송! 하지만 자기가 싸가지라고 먼저 말했으니…)양은 스퀘어게임을 참 좋아하나 봐요. 사가 프론티어2, FF8, 성검전설 등 그렇게 좋아하는 스퀘어 게임들을 사 놓고도 어머니의 회초리 때문에 못하고 있는 심정을 이해할 수 있을 것 같아요. 이제 곧 숙녀가 될 나이인데 아직도 어머니에게 맞고 사는 김싸가지양이 참 불쌍하기 그지없네요. 그나저나 참 엄하신 어머니인가 봐요. 물론 어머니가 야속하기는 하겠지만 다 김싸가지양을 위해서 그러시는 것이니 너무 원망하지 말았으면 좋겠네요. 공부 열심히 하고 스퀘어 게임, 다른 회사의 게임도 열심히 하는 김싸가지양이 되기를 바랍니다.

저는 5월호에서 PS2에 대해 실린 기사를 읽어 보았습니다. 아~아~ 이건 정말이지 게임기가 아니더라구요. 그래픽! 이거 이거 좋아요. 아주 좋아요. 정말 사진 같더라구요. 두 번째로 PS2와 다른 게임기들을 비교해 놓은 것을 보니 PS2가 가장 좋은 것 같더군요. 세 번째 PS와 완벽히 호환이 가능하더라구요. 그래서 결론. 저는 PS2를 사기로 결심. 대결심을 하고 돈을 모으고 있는 중입니다. 그런데 문제는 PS2가 나올 때 게임이 많이 나오지 않을 것 같더라구요. 그래서 저는 드림캐스트 쪽으로 마음이 쏠리고 있습니다. 어떻게 해야 될까요. 아가박님이 정해주세요. 또 질문인데, PS2에다 복사칩을 달아서 복사CD를 사용할 수 있을지 또한 궁금합니다. 그런데 더 큰 문제는 제가 시험기간에 정성스리 쓴 이 편지가 뽑히지 않는 다면 제가 투자한 이 시간들은 모두 byebye이고 저는 평생 고독에 빠져서 지낼지도 모른다는 것입니다. 저의 장래를 위해서라도 뽑아 주세요. 그럼 이제 그만~

학수군의 말대로 PS2는 아주 좋지요. 따라서 발매 소프트도 많이 쏟아질 테니 그리 걱정할 필요는 없을 것 같네요. 드림캐스트도 현재 발매 소프트가 적어 약간 고전하고는 있지만 앞으로 셴무나 소울칼리버같은 대작들이 속속 나와준다면 PS못지 않게 재미있게 즐길 수 있을 거에요. 학수군에게 금전적 여유가 있다면 두 가지 모두 장만해 보는 것도 나쁘지는 않을 듯 싶군요. 세가를 대표할 만한 초대작 버추어파이터3tb도 난이도가 매우 높기는 하지만 파워 99년 1~3월호의 세계최강 버파공략(註 : 사나이울프에 강요됨)을 참조하면 재미있게 즐길 수 있을 것 같네요. 그리고 PS2에서 복사CD가 기동될 지는 아직 알 수가 없네요. 설사 된다 하더라도 복사CD는 되도록 자제해야겠지요?

저는 몇차례 게임파워의 문을 두드렸던 박형기라고 합니다. 근데 요즘 제가 아주 몹쓸병에 걸렸습니다. 바로 요즘 게임 매니아들이 가장 두려워하는 불치병인 게임불감증이라는 어마어마하게 무서운 병에 걸리고 만 것입니다. 아가박님. 이를 어쩌면 좋죠? 요즘은 모든 게임에 금방 싫증을 느끼고 아무 생각없이, 재미로 하기보다는 무의식적으로 패드를 잡게만 됩니다. 물론 재미를 느낄 수 없죠. 게임이 재미없어지니, 앞으로 뭘하고 놀지 참으로 답답합니다. 아가박님이 부디 제 불치병을 고칠 처방을 내려주시옵소서…. 대구에 사는 한 환자가.

저는 파워 정기구독 하고 있는 겜불감증에 걸린 고2학생입니다. 요즘 계속 겜만 사 놓고 별로 즐기지도 않고 있어요. FF7 이후로부터 게임에 집중이 안되네요. 게다가 지금은 다수의 RPG를 하다가 메모리 용량만 차지하고 있어요. 이제는 해봤자 액션 겜. 아가박님은 겜 불감증에 걸린 적 없나요?

요즘 제가 이상해요. 게임에 애정이 식어갑니다. 처음 플스를 샀을 때는 하루 4시간 기본, 주말에는 하루 종일이었죠. BUT, 요즘은 게임 30분 정도합니다. RPG를 주로 하는 저는 지금 3~4개 정도 클리어 못한 게임이 있죠. 누구나 겪는 일일까요. 아니면 게임에 대한 애정이 완전 식은 걸까요? 아가박님은 이런 적 없었나요?

게임 불감증이라는 무서운 전염병이 아가동산에도 창궐하였군요. 저 아가박은 게임관련 전문상담의 Dr. Sanai Wolf에게 자문을 구해보았습니다. 그에게서 다음과 같은 답변이 돌아오더군요. '불감증은 게임을 즐기다 보면 반드시 한 번은 찾아온다. 게다가 요즘은 환경호르몬의 영향으로 예전보다 불감증의 발생연령이 낮아지고 있는 추세다. 중요한 것은 그것이 마치 큰 병인 양 자괴감에 빠지거나 수치심을 느낄 필요는 없다는 것. 일단 불감증은 심인성인 경우가 거의 대부분이

므로 의식하지 않고 일상에 충실하다 보면 자연히 치유되기도 한다. 하지만 게이머로서의 생활이 불가능 할 정도로 상태가 심각하다면 적극적으로 대처할 필요가 있다. 레이싱 게임이나 건슈팅 등 단순한 게임 위주로 자연스럽게 흥미를 붙여나간다거나 평소 즐기지 않던 장르에 관심을 가져보는 것도 좋은 해결책이 될 수 있다는 것을 알아두자. 주의할 것은 절대로 의무감에 사로잡혀 게임을 할 필요가 없다는 것. 적극적으로 대처하라는 말이 억지로 게임을 붙들고 있으라는 말과는 전혀 다른 것임을 명심하자.' 지면 관계상 이 정도로 간추릴 수밖에 없군요. 간단한 내용이었지만 여러분들의 고충을 조금이나 덜 수 있기를 바래요.

고장난 PS를 열심히나로 고쳐버리는 맨손의 미술사 성훈군의 그림 실어드립니다.

4월호 허우적의 주저리 주저리를 보시면 알겠지만 저의 KOF실력은 A급입니다. 진짜 저의 상대가 없습니다. 제가 알기론 여수에도 게임파워를 보는 독자들이 상당히 많은 걸로 알고 있는데 저에게 연락을 주시든지 게임파워로 글을 보내 주십시오. 저는 지금 배틀팀을 만들었는데 실력이 왕이에요. 자신의 KOF실력이 뛰어나다고 생각하시는 사람이면 무조건 대결을 해 드리겠습니다. 만약 아가박님이 저에게 도전하시면 여름방학 때 게임파워를 찾아가겠습니다. 저랑 한 번 신나게 놀아 보자구요. 제발 저를 도와주십시오. 피에 굶주린 세진이가 이렇게 부탁을 드립니다. 그럼 결과를 기다리겠습니다.

KOF실력이 정말 대단하신가 봐요. 서울에도 뛰어난 KOF팀들이 많이 활동하고 있다고 하는데 세진군의 팀과 대결을 펼치면 어떻게 될지 정말 궁금하네요. 제 대전게임 실력은 형편없어서 세진군과 신나게 놀기에는 아마도 무리일 듯 싶어요. 세진군에게 말씀드리고 싶은 것은 세상은 넓고 강자는 많으니 절대 자만심에 빠지지 말고 항상 노력하는 자세가 필요하다는 것입니다. 현재의 실력에 만족하지 않고 열심히 수련한다면 세진군이 정말로 세계최고의 KOF실력자가 될 수도 있겠지요. 게임파워 독자가 세계최강이 되는 날을 기다리며 세진군 파이팅!

저의 친구에 대한 사연을 제가 씁니다. 저의 친구는 파워를 2년 2개월 동안 사 본 진정한 독자이구요. 저도 이 친구 덕분에 파워를 보게 되었어요. 저의 친구는 ××서점에서 파워를 자주 사는데요. 어느 날 친구가 서점에 갔는데 이렇게 말했어요. "아저씨! 파워 나왔어요?" 그런데 아저씨가 "파워 만든 회사 망해서 이제 안나온다." 이러시는 것이었어요. 이야기를 전해 들은 저는 정말 어처구니가 없었어요. 그리고 기운이 빠진 채 1일, 2일, 3일이 지난 날 파워가 나왔어요. 이 때 아저씨가 어찌나 당황하시던 지 아직도 기억에 생생해요.

아저씨가 무언가 잘못 알고 계셨나보군요. 게임파워가 망하다뇨, 절대로 그런 일은 없습니다. 성민군 같은 독자들이 계속해서 파워를 찾아주는 한은 말이죠. 친구분도 파워의 독자라고 하니, 성민군과 친구가 파워를 지켜주고 있는 셈이군요. 성민군과 친구, 그리고 많은 독자들이 있기 때문에 제가 이 자리에 앉아서 여러분들의 사연을 계속 읽어볼 수 있는 거겠죠. 감사하게 생각하고 있습니다. 앞으로도 변함없이 많은 사랑 부탁드려요. 하지만 유언비어를 퍼뜨린 서점 아저씨에게는 저도 조금 화가 나는군요. 도대체 어느 서점이었는지 저에게만 살짝 가르쳐주세요. 항의 전화라도 한번 해야겠군요. 아니 제가 전화하는 것보다 성민군이 한마디 해주세요. '아저씨! 게임파워는 절대로 망하지 않아요!' 라고 말이죠. 부탁을 두 가지나 하게 되네요. 부디 임무를 성공적으로 완수해주기를 바래요.

안녕하십니까? 저는 S고등학교 물리교사입니다. 금년에 제가 저희학교 특별활동 시간에 '64비트 게임 연구반' 을 만들었습니다. 거의 모든 학부모나 교사들이 전자게임을 못하게 하거나 열심히 공부할 것을 강요하는 경우가 대부분이라 학생들은 마음놓고 오락을 할 수가 없지요. 그래서 일주일에 한 시간만이라도 아무 걱정없이 하고싶은 게임을 마음껏 할 수 있도록 해 주고 싶었습니다. 게임기 보유현황을 알아보았더니 90%이상의 학생들이 역시 PS를 갖고 있더군요. 그래서 결국 PS게임 위주로 하게 되었습니다. 롤플레잉 게임이나 시뮬레이션 게임은 아무래도 시간이 많이 소요되기 때문에 대전게임 위주로 하게 되었지요. 현재 철권3와 KOF98을 했고 앞으로 버스트 어 무브, 위닝 일레븐 파이널, 사무라이, 데드 오어 얼라이브, 초코보 레이싱, 그랜트리스모, R4, 비트매니아 등등 다양한 장르의 게임을 모두 다 해 볼 작정입니다. 그래서 매주 마다 종목별 챔피언이 탄생하게 됩니다. 제가 그 동안 늘 생각해왔던 것은 우리 어른들이 게임문화에 대해 너무 무관심하다는 것입니다. 21세기의 강력한 고부가가치 산업임에도 불구하고 오로지 어린이들과 청소년들만 즐기고 있어서는 우리의 게임산업은 절대로 발전할 수가 없겠지요. 하나의 산업 또는 기술분야로서 많은 사람들이 관심을 가져 주어야 올바른 길로 발전한다고 봅니다. 잘 만든 게임 하나로 많은 외화를 벌어들일 수도 있지 않습니까? 앞으로는 한 가지만 잘 해도 진학할 수 있도록 대학마다 다양한 방법으로 신입생을 선발한다고 하는데요, 전자게임에 뛰어난 소질을 갖고 있는 학생도 특기자로 뽑아주는 대학이 탄생하기를 기대해 봅니다. 우리 집 아이와 함께 매달 구독하고 있는 게임파워사의 발전을 기원하며 이만 줄입니다.

아! 선생님께서 사연을 보내주시다니 정말 보기 드문 일이군요. 일단 바쁘신 중에 편지 주신 것 감사드립니다. 게임연구반을 만드셨다니 S고등학교에 다니는 학생들은 정말 행복할 것 같네요. 다른 학교라면 꿈도 꾸지 못하는 일일 텐데 말이죠. 고등학교가 대학 진학을 위한 학원으로 전락해 버린 현실 속에서 선생님의 훌륭한 시도가 주위의 눈에 이상하게 비치지는 않을까 걱정이 앞섭니다. 설사 그런 일이 있더라도 선생님의 신념을 굽히는 일이 없기를 바래요. 앞으로 선생님의 바램처럼 게임산업이 강력한 고부가가치 산업으로 인정받는 우리 사회가 되기를 기원합니다. 앞으로도 게임파워 많이 사랑해 주세요.

얼마 전에 한 게임을 하다가 쇼크를 먹은 일이 있어서 짧은 글을 올립니다. 월드 스타디움3를 즐기고 있는데 11대0으로 간단하게 승리를 거두고 남코스포츠신문이 나오길 기다렸습니다. 드디어 신문이 나오고 그 때 일이 벌어졌습니다. 신문 아래쪽에 소울칼리버도 아닌 소울 캬.바.레! 저는 그게 재미있어서 세이브까지 해 놓았습니다. 아가박 형도 보셨나요? 그런데 왜 소울캬… 아니 칼리버는 왜 드캐로 나오는 걸까요? 흑흑…. 제발 철권TT는 PS2로 나왔으면 좋겠습니다. 안녕히 계세요.

소울캬바레라니 정말 재미있네요. 남코 제작진들도 상당한 유머감각을 가진 사람들인가 봐요. 소울칼리버의 미려한 그래픽은 아무래도 PS로 완벽 이식하기에는 무리인가 봅니다. 버추어 파이터 3tb를 완벽이식한 드캐라면 소울칼리버의 초월이식도 충분히 가능하리라고 생각해요. 그런 점에서 오히려 더 환영할 만한 일인지도 모르지요. 그리고 요즘 큰 화제거리가 되고 있는 철권TT는 타 기종으로 먼저 이식되는 일은 없을 테니 걱정 안하셔도 될 것 같네요.

한심한 일본게임제작사들! 저는 PS산 지 1년된 김강수라고 합니다. 제가 이렇게 펜을 든 이유는 쓰레기 같은 게임을 (특히 스포츠 게임) 계속 만들어 내는 제작자들의 모습에 무척 화가 났기 때문입니다. 이제 까지 많은 게임회사들이

3D폴리곤을 이용 수많은 혹평을 받아 왔음에도 불구하고 아직 정신을 차리지 못하고 있습니다. 특히 스포츠 게임광인 저에겐 PS는 그저 한심한 게임기일 뿐입니다. 한 때 2D가 뛰어난 SS로 바꾸려 해보기도 했지만 그 쪽도 스포츠 게임은 모두 어설픈 폴리곤이더군요. 특히 제가 아쉬움이 남는 회사는 반다이와 반프레스토입니다. 반프레스토는 ARC로 슬램덩크를 2D로 만들었고 반다이는 MD로 그 때 당시 최고의 2D를 사용, 명작을 만들어 냈었죠. 저는 지금까지 MD와 슬램덩크를 가지고 있습니다. 반다이나 반프레스토가 2D를 사용한 멋진 스포츠 게임, 특히 더욱 멋진 2D로 슬램덩크를 만들어 낼 것 기대하면서 말입니다. 이번 사가프론티어 2로 일본 게임계에 2D열풍이 불었으면 좋겠습니다. 〈슬램덩크의 부활을 꿈꾸며〉

서태웅, 멋지군요.

강수군도 파워나침반에 참여하고 있는 MIDIST처럼 2D를 더 좋아하는 것 같군요. 정말 강수군의 말처럼 어설픈 3D보다는 제대로 된 2D가 훨씬 멋지지요. 앞으로 2D열풍이 불어 강수군을 만족시켜 줄만한 훌륭한 2D 스포츠 게임이 나오기를 바랄게요.

다름이 아니라 왜 사이버 오그 공략을 하지 않는 겁니까? 게임을 해보니까 비기도 많을 것 같고 재미있던데…. 3월호 게임파워에서도 99년을 빛낼 게임 50선에 있던데 왜? 도대체 왜 입니까? 지금 무지 막히고 또 tired마크가 나올 땐 어쩔 도리도 없고 죽겠습니다. 제발 다음 호에서라도 공략을 해주세요. 부탁드립니다. 저 말고도 사이버 오그를 같이 즐기는 모든 PS인들을 대표해서 말씀드리는 겁니다. 그리고 PS2가 PS게임과 호환이 된다고 기사에서 읽은 적이 있습니다. 그러면 그 주변기기도 모두 호환이 된단 말씀이십니까? 그리고 CD읽는 속도가 더 빨라질 수도 있습니까? 꼭 좀 가르쳐 주세요. 아참 원더스완 16비트 맞죠? 원더스완 게임도 공략 좀 마니마니 해주세요.

해구군의 부탁대로 이번 달 특별부록에 사이버 오그 공략을 실었습니다. 그런데 공략을 맡은 필자의 말을 들어보면 사이버 오그는 기대했던 만큼의 수준은 아니라고 하던데요. 저도 플레이해 보았지만 스퀘어에서 만든 게임이라고 하기에는 부족한 면이 꽤 눈에 띄이더라고요. 하지만 재미있게 즐기기에는 충분할 것 같아요. 이번 공략이 해구군에게 많은 도움이 되었으면 하네요. 그리고 PS2에 PS주변기기가 호환되는 지는 아직 확실한 발표가 없어서 답변을 드리기가 힘드네요. 소니에서 PS2에 대한 정보를 많이 발표해주었으면 좋겠네요.

드디어 저의 손안에 포켓 스테이션이…. 일본에서 이모가 보내주셨답니당~ 저는 지금 병마(?)와 싸우고 있습니다. 첫째, 중이염에 걸렸습니다. 얼마나 심한지 게임도 제대로 못합니다. 얼마 전에 움재머라미를 샀는데 우~웅 하는 소리 때문에 암 것도 들리지 않습니다(으앙~ 돈 아까워랑~). 글구 둘째, 시험 못 봤다고 손바닥 때리는데 잘못 맞아 뼈 맞아서 손이 부어 올랐습니다. 살짝 건드려도 아파서 원~. 그래서 원 핸드 패드를 샀습니다. 덕분에 격투겜은 몬해유~(쿠와왕~)

P.S 원 핸드 패드 사시려는 여러분~ 사지 마세요. 王불만! 이해 못하면 직접 써 보십시오. 내말이 틀리나…

저런, 움재머라미를 못할 정도로 중이염이 심하다니 정말 걱정이군요. 병이 더 악화되지 않아야 할텐데요. 그런데 인철군은 무슨 잘못을 했길래 선생님에게 손바닥을 맞았나요? 잘못 맞아서 손이 부어 오르긴 했지만 선생님도 다 인철군이 잘 되라고 때리신 걸테니 너무 원망하지는 마세요. 언젠가 그런 선생님이 다시 떠오를 날이 있답니다.

염색 리노아

크~ 아무리 고장난 플스인이라고는 하지만 무참히 짤라 버리시다닛… 그런다고 포기할 송이 아니지…요. 또 씁니다. 렌즈 교체 진단을 받은 플스로 '틱틱' 거리며 FF8을 오기로 끝냈습니다. 동영상은 고사하고 전투신에서도 팍팍 멈춰버리는 그런 조건에서 깼다는게… 감격의 눈물이. 플스를 완전히 뒤집어서 돌려야 그나마 정상적으로 끊기며 돌아가는 엔딩무비를 봤습니다. 계속 보는데… 허걱! 뒤집어서 돌리던 플스안의 CD가 툭… 빠져버렸습니다. 너무 당황한 나머지 본능적으로 리셋으로 손이… 크~ LOAD GAME, 또 그 지겨운 알티미시아를 상대해야 했습니다. GAME OVER, 우아악! 져…졌습니다. 그 사악한 기술 행성 집어던지기, 두 방에 KO, 세 번째 시도 KO, 다섯 번째, PERPECT, 여섯 번째, 겨우 승리, 이 보스 상대만 다섯 시간 결투, 처음엔 쉽게 깼는데…. 겨우 엔딩을 봤습니다. 솔직히 FF8은 재미 없습니다. 그치만 엔딩보니까 그나마 뿌듯하더군요. 아~ 리노아 너무 이쁩니다. 노래도 받쳐주고, 몸매도 죽이고, 그 빠질 것 같은 눈동자, '퐁당' 헤엄치고 싶어라…. 그·래·서· 요렇게 그림 한 장 동봉합니다. 군대 안에서 그 때 모습을 생각해 그리려니 잘 기억이 안납니다. 재료도 그렇고…. 머리색은 좀 다르지만 멀리서 보면 참 이쁩니다. 매직아이!! 귀엽게 봐주시길.

군대에서 이 정도 수준의 그림을 그릴 수 있다니 요섭군의 실력은 정말 대단한 것 같네요. 정말 실제보다 더 아름다운 리노아 같아요. 저도 주제가 'Eyes On Me' 를 듣고 많은 감동을 받았답니다. 그 노래는 우리 나라에 왕정문으로 잘 알려진 중국인 여가수가 부른 것입니다. 본명은 왕비(王菲: Faye Wong)로 중국을 대표하는 가수 중 한 명이라고 하네요. 그리고 어렵게 고생고생해서 엔딩 본 것 축하드려요.

저… 혹시 '배틀 가레가' 라는 슈팅 게임을 아십니까? 아케이드에서 해봤구요, 제작사는 라이징(맞나?)이구…. 아무튼 '배틀 가레가' 때문에 잠을 설치고 있습니다. Strikers 1945 이후 저에게 다가온 최고의 충격이었습니다. 혹시나 해서 게임점 주인에게 물어 봐도 모르더군요. 그래서 이렇게 아기박님께 펜을 듭니다. 안녕하세요! 인사가 늦어서 죄송, JUN입니다. 아무튼 혹시 PS, SS로 나왔나해서 이곳 저곳을 둘러봤지만 서민CD, 정품도 보지 못했습니다. 그렇다고 오락실에서 하기엔 시간과 돈이… 없군요. 빨리 구하고 싶군요. 아신다면 답변을 부탁드립니다. 제에에에바아알! 믿는 건 아가님뿐! 쓸데없는 CD 많이 아는 저희 형도 모르더군요. 답변을 부탁드립니다.

JUN군은 이번달에도 그림을

배틀 가레가는 SS로 이식된 적이 있기는 하지만 국내에선 구하기가 그렇게 쉽지만은 않을 것 같네요. PS로 이식이 된 적이 있는 지는 확실하지가 않습니다.

입장권을 잃어버려 아가동산에 들어오지 못한 분들

- 어린이날이 생일인 방상혁군
- PS로 새로운 기쁨 찾은 김진석군
- 이름 때문에 속상한 박지만군
- 건장한 신체를 지닌 ×××군
- 도끼메키교 제13기사단장 김명주군
- 열혈파워독자 이효석군
- 겜 별로 못하는 임섭규군
- 조르기를 잘하는 황규진군
- 친구 잘둔 조계환군
- 게임클럽 만들고 싶은 이로운군
- 시험 잘봐야 하는 박희만군
- GB부수는 삼촌을 둔 박효상군
- 까만건 글자 허연건 종이 김영범군
- 역시 파워야 이정수군
- 그 시절 즐거운 성은군

[이현수 기자]

DC의 미래를 위한 제안

제 1 편 - 기술 발전을 저지하라!

자…레이싱이 시작됐습니다. 규칙은 없습니다. 빨리 달리기만 하면 되는 것 뿐. 처음엔 모두 맨발로 시작했습니다. 맨발의 청춘. 순수하고 낭만이 있는 시기였다고나 할까…. 그런데 누가 먼저였을까…? 갑자기 자전거로 바꿔 탄 이들이 생기기 시작했습니다. 맨발로 걷던 이들은 당황했겠죠. 하나, 둘씩 자전거로 바꿔 타기 시작했습니다. 자, 이제 모두들 자전거를 타고 달립니다. 달리는 것을 보고 도중에 끼어드는 이들도 있고, 도중에 탈락하는 이들도 생깁니다. 레이싱에 참가중이던 세氏는 문득 '똑같이 자전거로 달려서는 승산이 없다'는 생각을 합니다. 자신의 옆으로 고급 32단 혹은 64단 MTB들이 휙휙 지나쳐 가는 것에 자극을 받은 탓이었습니다. 세氏는 재빨리 자전거를 버리고 랠리카에 탑승합니다. 다른 이들의 자전거가 다소 앞서 있었지만, 이제는 문제없습니다. 시동을 걸었습니다. 연료탱크에 연료는 얼마 없었지만 '도중에 넣으면 돼'라는 생각을 하고 무작정 출발했습니다. 엔진음이 좀 거칠었지만 신경쓰지 않습니다. 달립니다. 랠리카는 역시 빠릅니다. 이제까지 볼 수 없었던 스피드로 질주하기 시작합니다. 이대로라면 앞서 간 자전거들을 추월하는 것도 가능할 듯…. 그 때… 세氏는 백밀러속 저 멀리에서 굉음과 함께 시동하는 희미한 물체를 발견합니다. 비…비행기…? 세氏의 마음은 다급해졌습니다. 갑자기 들려오는 경고음. 연료가 바닥나 갑니다. 연료를 넣어야 합니다. 아니 그전에 자전거들을 앞지를 것인가? 주유를 해야 자전거를 앞지를 수 있을 텐데? 미적미적거리는 동안 제트기에게 추월 당할 지도 몰라!? 세氏는 난감합니다. 연료를 충분히 넣고 달리기 시작하면 얼마나 달릴 수 있을 것인가? …비행기 소리가 점점 가까이 들리기 시작합니다. 자전거를 몰던 이들이 힐끔 세氏의 차를 뒤돌아보며 의미를 알 수 없는 웃음을 흘립니다. 연료를 넣을 수는 있을까? 주유소에서 기름을 넣어주지 않으면 어쩌지? 비행기의 엔진음이 아주 가까운 곳에 이르자, 세氏의 얼굴은 온통 땀으로 젖어 버렸습니다. 절대절명의 상황!

갑자기 세氏는 차 문을 박차고 나와 부르짖습니다.

"으아아아!! 이놈들아 내려와라!! 날기가 어디 있냐!! 반칙이야 그건…!!"

세氏는 하늘을 향해 돌을 던져봅니다. 닿을 리가 없습니다. 세氏는 주저앉아 흐느끼듯 중얼거립니다.

"…걷기부터…다시 하자 이놈들아……"

저 먼 언덕에서 외국인 P氏가 그 장면을 바라보고 있었습니다.

날씨는 더운데 뒤통수가 선뜩선뜩하군요. 걷기부터 다시 하고 싶은 요즘입니다

기다릴 수밖에 없는 게임

센무 -1장 요코스카-

국내 유저들에게도 게임발매 전의 프로모션을 관람할 기회가 주어진다면 얼마나 좋을까? 센무 분위기 띄우기를 위한 전략 지역에 우리나라가 제외되어 있다는 것은 국내 DC 유저들이 더 늘어 날 수 있는 가능성이 줄어든다는 이야기이기도 하다. 아쉽지만, 정말로 아쉽지만 정지된 사진과 몇 자의 글로나마 이 새로운 게임의 소식을 전하고자 한다.

一章 横須賀

▶제작사: 세가	▶장 르: FREE
▶발매일: 8월 5일	▶발매가 : 미정

호평과 화제, 그것이 센무

국제 규모의 첨단 전시회가 자주 열리는 동경 '빅사이트'. 지난 5월 1일부터 3일에 걸쳐 동 장소에서 센무의 새로운 모습이 공개됐다. '네트워크 정글 Ⅱ-디지털 아일랜드'라는 타이틀의 이 전시회에는 센무의 최근 모습을 감상할 수 있는 '센무의 숲'이라는 부스가 마련되었다. '센무의 숲'에서 만난 현실과 가장 가까운 게임 '센무'의 모습을 지면에 옮긴다.

숲의 분위기로 디자인 된 부스, '센무의 숲'. 이곳에서 최신 센무의 정보가 공개됐다

소지금이 표시되는 작은 박스와 뒷주머니에 손을 질러 넣는 료의 모습을 주목하자. 마치 주머니를 뒤져 돈을 확인하는 듯한 장면을 연출하고 있다.

모닥불을 쬐며 대화를 나누는 료와 센파

게임센터 앞에서 한 컷, 그리고 가방(숄칭 더블백)을 메고 또 한 컷

수련으로 더욱 강력하게

기술 전수 시스템은 이전에 소개한대로 상대의 기술을 자신의 것으로 만드는 경험 습득 시스템. 이미 습득한 기술이라면 수련을 통해 더욱 강력한 기술로 만들 수 있다.

네 개의 아이콘 중 쿵푸(功夫)를 선택하면 무술 수련을 할 수 있다

이제까지 습득한 기술은 네가지 종류로 구분되어 있다. 종류별로 수련이 가능하다. 어떤 기술을 중점 육성할 것인가?

우… 탱크 아저씨… 이니 료

조연, 아니 단역에게도 그들만의 생활이 있다

센무의 세계는 다른 게임에서 보여주던 것과 많은 차이를 보인다. 그 중에서 두드러지는 것을 꼽으라면 바로 '조연에게도 인생을 부여했다'는 점이 아닐까 싶다. 센무 속에서는 게임에서 아주 작은 부분을 차지하는 캐릭터라 하더라도 각각의 '생활'을 영위하고 있다. 말로 계속해서 얘기하는 것보다 실제 예를 들어 설명하기로 하겠다. 사진은 담배가게를 경영하고 있는 '하루(はる)'라는 아줌마의 일과를 담은 사진들이다.

담배가게 아줌마 '하루'씨는 아침에 일어나 가게문을 연다○

낮 동안은 가게를 지키고○

저녁이 되자 가게를 나와 장을 보러…

밤에는 가게문을 닫고, 내일을 준비한다. 이처럼 비중이 작은 이들도 각자의 패턴을 가지고 생활한다

게임 속에 등장하는 탈 것들

게임의 무대가 최초의 예상(이라기 보다는 최초의 발표)보다 많이 좁아지기는 했지만, '요코스카'라는 무대도 그렇게 작은 것만은 아니라고 한다. 좁지 않은 이 공간에서 주인공은 기본적인 걷기 이외에도 여러 가지 탈 것을 이용한 이동 모습을 보여주게 된다. 탈 것들은 크게 두 가지이다. 즉 주인공의 의지대로 움직이는 종류와 그렇지 않은 종류로 나눌 수가 있는 것이 있다. 몇 가지 탈 것의 사진을 공개한다.

버스

버스는 주인공 마음대로 움직일 수도 없고, 타고 싶을 때 언제나 탈

DREAMCAST

수 있는 것도 아니지만, 이동 속도가 빠른 것이 특징. 미리 시간표를 체크해 두면 필요할 때 이용할 수 있다.

버스에서 내리는 하즈키 료. 버스를 타기위해서는 요금 등을 지불해야 한다

자전거

버스가 비교적 고속 이동을 위한 수단인 반면, 자전거는 저속의 이동 수단인 셈. 그러나 저속인 반면 원하는 곳에 언제든 갈 수 있다. 즉 자유도가 높은 것이 장점. 개인적인 의견으로는 이쪽의 연출이 더 매력적이지 않은가 싶다. 기본적인 걷기 이동과 유사한 조작계를 가진다.

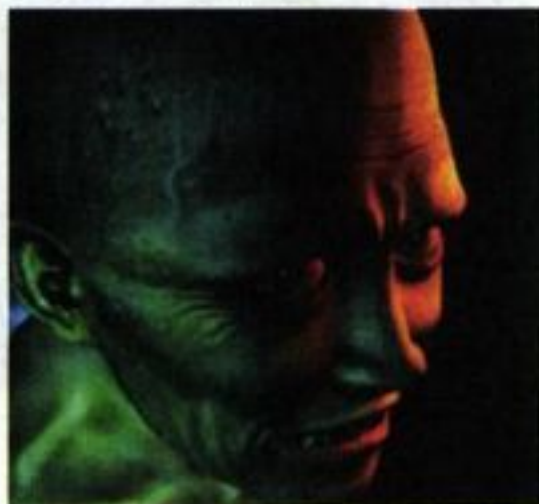
자전거에 올라탈 때의 그림. 생동감이 있어서 좋다

페달을 밟아 달려나간다. 더욱 속력을 내면 안장에서 일어나 서서 페달을 밟는 연출로 전환된다

바이크

자유도와 속도를 겸비한 탈 것으로 등장하는 바이크. 헤드라이트에 사용 된 광원효과 도 체크사항

폴리곤을 얼굴에 쏟아 부어보자

게임에서도 이만큼의 퀄리티로 진행이 될지의 여부는 불분명하지만, 전시장에서는 셴무 제작진의 실력을 보이기 위한, 그리고 DC의 성능을 보이기 위한 시연이 벌어졌다. '페이스 데모'라고 하는 이 시연은 등장인물의 얼굴 부분을 실사와 거의 비슷할 정도로 세밀하게 표현한 것이었다. 얼굴 부분을 표현하기 위해 사용된 폴리곤의 수는 약 100만개에 이른다고 한다. 모발과 혈관의 요철, 피부의 주름까지도 디자인되어 있는 「셴무」의 페이스 데모 화면을 감상해 보도록 하자.

밴질밴질한 미형의 캐릭터 보다 악역 캐릭터의 찌그러진 얼굴이 보다 표현하기 어려운 것은 당연한 일이다. 못생긴 걸로 줄을 세우면 '기준!'을 외칠 정도로 한가닥하는 '차이'의 얼굴을 살펴보도록 하자. 이마의 혈관, 눈가와 이마의 주름, 턱 주변의 정리되지 않은 수염까지 표현하고 있다

파워 여인 '홍수영' 또한 공개되었다. 차가우면서도 날카로운 분위기가 잘 나타나 있다

좀더 가까이에서 바라보자. 눈의 쌍꺼풀, 그리고 머리 한 올 한 올이 따로 표현되어 있음을 알 수 있다

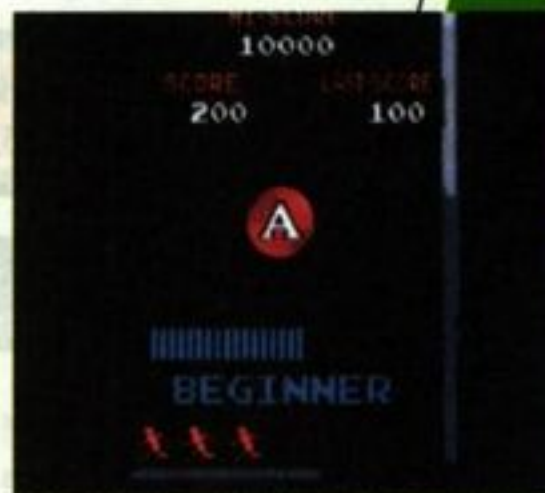
이쪽도 한 못생김 하는 탓에 표현에 애를 많이 먹었을 듯. 입가를 두르고 있는 수염이나 넓은 인중 등. 흑인(그 중에도 못생긴)의 특징적인 부분을 세밀히 묘사하고 있다

또 다른 호평의 주인공 '익사이트 QTE'와 '모으자 셴무'

전시장에서 공개된 대부분의 것은 파워에서도 이미 소개한 바 있던 것들이었지만 또 다른 요소들이 관람객들의 호평을 얻었다. 미니게임과 비슷한 성격의 '익사이트 QTE'와 '모으자 셴무'가 그 주인공이었다. 익사이트 QTE란 주인공 료가 요코스카의 한 게임센터에서 즐길 수 있는 미니 게임으로 QTE라는 시스템의 축소판 같은 형태. 화면에 나오는 버튼을 얼마만큼 빨리 누르는가에 의해 점수가 가감되는 미니게임이다. 마치 타이밍 중시의 리듬 액션과 같은 방식의 게임이다. 리듬 액션이 히트하고 있는 요즘 분위기를 볼 때 QTE라는 시스템도 그 연장선에서 생각할 수 있지 않을까 싶다(섣부른 과소평가는 금물).

료가 게임센터에 들어와서는

이 게임 저 게임 살펴보다가

언제나처럼 버튼이 잔뜩 달린 타이밍 게임기 앞에 선다

파···팝픈 뮤직이 아니잖아!

또 하나, 전시장에서 호평을 얻었던 것은 게임에 등장하는 캐릭터를 VMS에 다운로드 받을 수 있게 해주는 '모으자 셴무' 서비스. 예상외로 게임분위기 고조에 한몫을 하고 있는 듯하다. 다운로드 받을 수 있었던 12인(?)의 캐릭터중 몇 명을 소개한다. 다운로드 받은 셈 치도록!

그림으로나마 감상하길

스포츠와 경영의 만남

프로야구팀을 만들자!

프로야구 구단 운영 시뮬레이션 게임 「프로야구팀을 만들자!」.
플레이어는 오너에게서 전권을 위임받은 구단 사장이 되어 10년 안에 일본 1위를 노려야 한다. 게임을 시작하면 먼저 기본이 되는 구단과 비서, 본거지를 선택해야 한다. 발매전에 미리 결정해 보는 것은 어떨까?

▶제작사: 세가 ▶장르: 시뮬레이션
▶발매일: 7월 15일 ▶발매가: 5,800엔

구단 사장이 된 당신

오너와의 첫 대면에서 플레이어는, 10년간 일본 1위를 정복해 달라는 부탁을 받는다. 이것을 할 수 없으면 게임은 끝. 또 운영자금이 없거나, 팀 선수가 시합을 할 수 없을 정도로 적을 때에도 게임은 끝난다.

오너를 거역할 수 없는 대면 이벤트

게임 초반의 흐름
이름 입력
↓
구단을 선택
↓
오너와의 면담 이벤트
↓
6명중에서 비서를 선택
↓
본거지가 되는 도시를 선택
↓
팀 에디트를 통해서 선수와 계약

○우선 이름을 입력하자

○기본이 되는 구단을 선택

6명의 비서 중에서 한 명을 고르자. 누구를 선택해도 게임 내용은 변화하지 않는다

본거지를 선택하여 이사를 하자

10억엔의 제한

구단을 선택했다면 이번에는 '팀 에디트'를 통해서 선수를 선택해야 한다. 오너에게서 받은 10억엔을 사용하여 구단내의 선수와 계약을 해야 하며, 이 계약은 플레이어의 마음이다. 하지만 선수에게는 연봉을 지급해야 하기 때문에, 일류 선수일수록 연봉이 오른다. 이렇게 되면 후보 선수를 모두 채용할 수 없다. 누구를 선택하고 누구를 포기할지는 플레이어에게 힘든 선택이 될 것이다.

주력이 되는 선수를 채용해야 한다. 채용되지 않은 선수는 다른 팀으로 이적된다

비서의 추천

팀 에디트를 하면서 어떤 선수를 골라야 할 지 망설이게 된다면 비서의 '추천(おすすめ)'을 사용해 보자. 이 추천에는 '적극적 타격(ガンガン打撃)', '정확한 제구(キッチリ抑え)', '패기 있는 신인(ハツラツ若手)'의 3종류가 있으며, 그 의미는 타격 중시·투수 중시·

팀 정보에 밝지 않아도 쉽게 편성할 수 있는 '추천' 메뉴

신인 중시를 나타낸다. 어떤 편성을 해야할 지 망설일 때 비서의 추천을 통해서 팀을 짜면 그만큼 편리하게 팀을 구성할 수 있을 것이다.

오각형 그래프로 전력을 표시한다

경영

「프로야구팀을 만들자!」에서 플레이어가 할 일은 주로 구단의 경영·인사·육성으로 나뉜다. 그 중에서 경영은 구장, 연습, 의사로 구성되는 시설을 충실히 운영하는 것과 팬을 확보하기 위한 팬클럽, 이벤트를 개최하는 것으로 이루어진다.

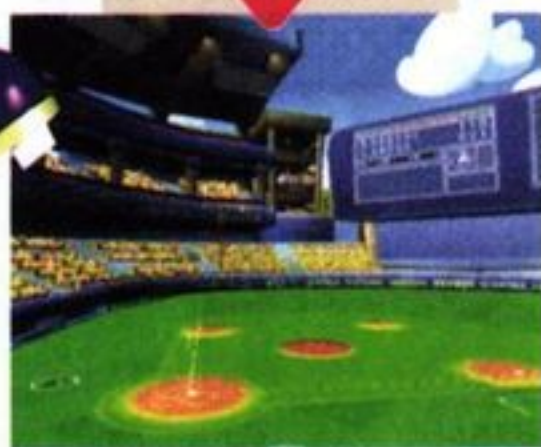
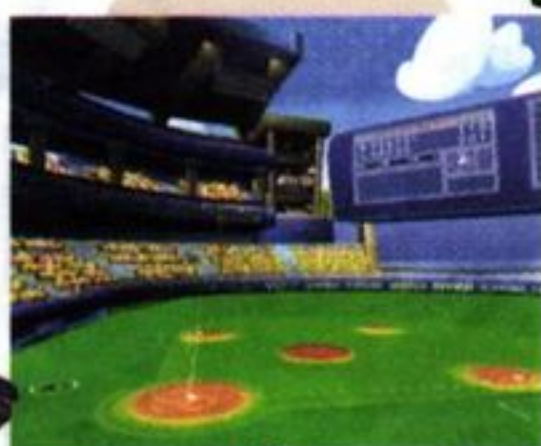
설비

설비(구장·연습·의사)를 충실하게 해야 관람객이 많이 오고 연습의 효율이 오르기 때문에 최강의 팀을 만들 수 있다. 자금에 여유가 있다면 설비에 보다 많은 투자를 해야 할 것이다. 또 DC에 새로 등장한 구장 설비인 'VIP 좌석'은 1년간 예약제로 운영되기 때문에 한번 판매하면 확실한 수입을 보장한다.

VIP 좌석이 팔리면 안정된 수입을 보장할 수 있다

구장

구장은 시합이 열리는 장소로 처음에는 조그만 구장에서 출발하지만, 구단의 성장에 발맞춰 구장의 레벨도 올려야 한다. DC에서는 증축을 통해서 구장도 멋있게 단장되며, 수용할 수 있는 관람객수도 늘어난다. 또, 일정한 크기로 증축하면 '건설' 아이콘이 등장하며, 새로운 구장을 건설할 수도 있다. 이 때 일정한 조건을 충족하면 실제로 존재하는 구장을 모델로 만들 수 있다.

이런 구장은 시합을 끝내고 나면 소모가 되기 때문에 일정 기간 이상 지나면 수리비용을 들여서 수리를 해야 한다. 한편 수리를 하지 않고 시합은 열릴 수 있지만 구단 인기가 서서히 내려가기 때문에 장기적으로는 불리한 상황에 빠진다. 언제 수리를 해야하는지는 '확인(かくにん)'을 통해서 알아볼 수 있다.

증축을 하면 구장의 외모가 변화한다

구장을 계속 놔두면 비서가 수리를 요청한다

증축의 흐름

레벨 0 굉장히 초라한 구장

레벨 1 외야에 객석이 생긴다

레벨 2 좌석이 4열로 깔린다

레벨 3 좌석이 보다 늘어난다

레벨 4 구장의 외견이 변화한다

레벨 5 외야가 확장된다

레벨 6 외야에 3단 객석이 등장

레벨 7 전체적으로 3단 객석이 생긴다

팬클럽 운영

프로야구는 관람객이 있어야 생존할 수 있다. 전작에서는 매 턴마다 팬클럽에 투자할 필요가 있었지만, DC에서는 1년간 운영 자금을 설정하면 자동으로 운영해 준다. 또, 연말에 어느 정도 자금을 확보하고 있다면 '팬 사은 대잔치'를 개최할 수 있는 이벤트도 발생한다.

한번 설정하면 1년간 운영되는 팬클럽

많은 팬에게 둘러 싸인 요코하마의 사사키 선수

쏟아집니다. 출연진 속속 증가

선라이즈 영웅담

이제 몇 대의 머신이 남았을까? 한 달에 적어도 한 대씩 계속해서 늘어가고 있는 머신과 등장인물들을 보고 있으면 게임이 나올 올해 12월에는 대군단이 될 것임을 짐작해 볼 수 있다. 아직 등장 여부가 밝혀지지 않은 선라이즈의 머신들도 살펴보도록 하자.

▶제작사: 선라이즈 인터렉티브 ▶장 르: RPG
▶발매일: 12월 예정 ▶발매가 : 미정

또 늘었습니다. 뭐 워낙 많아서…

지난달 새로 참전한 다그램에 이어, 이번 달에도 새로운 두 개의 애니메이션으로부터 참전 통보가 들어왔다. 첫 번째는 전혀 멋지지 않은 애니메 히어로, 지론 아모스와 그의 머신 '자분글'이다. 국산 애니메이션 '뭐뭐 V'가 자분글의 몸체에 자신의 얼굴을 살짝 올려놓았던 화려한 역사가 있는 터라, 실제 애니메이션 자분글을 보지 못한 이들도 이 '몸통'에 만은 상당히 익숙할 것이다.

호빵맨에 가까운 애니메 히어로, 지론 아모스. 헬멧(고글?)도 어째로운 것이 주인공스럽지 않은 자태

가슴에 V자만 달면 바로 '뭐뭐 V'의 80년 조반 버전이 된다

어째서인지 자분글은 두 대의 머신으로 분리된다

게다가 각각의 머신은 비행기가 되었다가 자동차가 되었다가를 반복한다. 알 수 없는 일…

아직 로봇은 없지만…

새로운 등장 캐릭터, 그 두 번째는 로봇이 아니고, 파일럿이다. 미래판 15소년 표류기 '은하 표류 바이팜'의 파일럿 '로디 셔플'이 그 주인공이다. 파일럿만 '떡' 하니 등장하고 로봇이 등장하지 않을 리는 없을 터. 곧 공개될 행성 개척용 로봇, 바이팜의 등장을 기다려 보자.은 상당히 익숙할 것이다.

14세라는 어린 나이로 바이팜에 탑승하는 로디

바이팜 역시 국내 SF 만화가의 손에 의해 모방당한 전력을 가지고 있다. 파이팅 코리아!

이 로봇들은 어떨까?

선라이즈에서 만든 로봇 애니메이션이 하나둘씩 캐릭터를 이 게임에 빼앗기고 있다. 앞으로 등장할 가능성이 있는 로봇들은 어떤 것들이 남아 있을까? 남아 있는 로봇물 애니메이션중 몇 작품을 꼽아보도록 하자.

기갑병 가리안

국내에서는 애니메이션 자체의 인기보다 프라모델로서 인기를 끈 바 있다. 무시 못할 정도의 등장확률을 가지고 있다

엘가임

인기로 보나 지명도로 보나 등장할 것이 거의 확실시되는 머신이다. 문제는 슈퍼로봇대전의 이미지가 너무 강하다는 점 정도일까?

전설 거신 이데온

애니메이션사의 한 부분을 장식하고 있는 명작인 만큼 이데온의 등장 가능성도 상당히 높다. 등장한다면 모델링 쪽이 원작보다 섬세할 듯

그밖에…

이쪽은 로봇이 아니기 때문에 등장할 일이 없겠지만…

이쪽 친구들은 로봇임에도 불구하고 등장하지 않을 듯

살아남기 위해서는 동료의 힘이 필요하다

기동전사 건담 외전

DC의 스펙상 보다 세밀한 전투 시스템으로 구성된 기동전사 건담 외전. 그렇기 때문에 조작도 보다 복잡해진다. 이럴 때 도움이 되는 것이 함께 출격하는 동료 기체와의 편대 구성 및 호위. 그들에게 다양한 명령을 내림으로써 어려운 조작을 익힐 수 있는 시간을 벌 수 있다.

▶유통사: 반다이 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 6월 예정 ▶발매가: 6,800엔

혼자가 아니야

플레이어는 각 스테이지에서 두 명의 동료와 호버 트럭을 갖고서 작전을 수행한다. 작전 수행 중, 동료는 각각 FANG2, FANG3, OASIS로 표시되며, 언제라도 이들에게 명령을 내릴 수 있다. 그래서 전투 중에는 항상 동료의 행동에 만전을 기하며 작전에 임해야 한다.

부여받은 임무를 동료와 함께 수행해야 한다

COMMAND로 동료에게 명령

B. I. C 시스템의 메뉴 중에서 동료에 대한 여러 가지 명령을 내릴 수 있다. 명령은 크게 메인 커맨드와 배틀 커맨드로 나뉘며, 두 명의 동료에게 다른 명령을 내릴 수 있기 때문에 상황에 맞는 명령을 생각해야 한다.

동료에게 정확한 명령을 내리자

아므로의 애기, RX-78 건담

당신은 뉴타입인 아므로에게 이길 수 있을 것인가…

○근거리에서는 자동으로 빔 사벨 공격을 가한다

중거리에서는 머신건 공격이 유효하다

면 왼쪽에 표시된 아이콘이 위의 메뉴에 대응한다

B.I.C 시스템

게임에서 중요한 역할을 담당하는 것이 B.I.C 시스템(BATTLE·INTEGRATION·CONTROL SYSTEM)으로 불리는 오퍼레이션 시스템이다. 전투 중에 이것을 호출하면, 전장에서 입수되는 여러 가지 정보를 확인할 수 있다. 또 동료 기체에게 명령을 내릴 수 있는 것도, 이 시스템을 통해서만 가능하다.

시스템 메뉴

AP	필드 맵과 각 유니트의 위치를 표시한다
COMMAND	동료에게 여러 가지 명령을 내릴 수 있다
CONDITION	자신과 동료의 상태를 확인한다
MISSION	스테이지 클리어의 조건을 표시한다

상대가 보이지 않을 경우 호버 트럭에게 탐색 명령을 내리자

동료에게는 접근 명령을 내리고 플레이어는 원거리에서 엄호 사격을 하는 장면

내가 만드는 사이버 스타

슈퍼 프로듀서스 -대박을 향해-

최초의 사이버 스타가 누구였는지는 가물가물하지만, 최근에는 정말 여기저기 가상 인간들이 넘쳐나고 있다. 고무 같이 탱탱한 신체 부위 이곳 저곳, 하나로 붙어 있는 이빨, 뭉쳐 있는 모발. 어느 한 곳 정갈이 가지 않는 모습이지만, 이 사이버 스타에 자신의 손길과 노력이 담겨있다면 얘기가 달라지지 않을까?

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 9월 예정 ▶발매가 : 미정

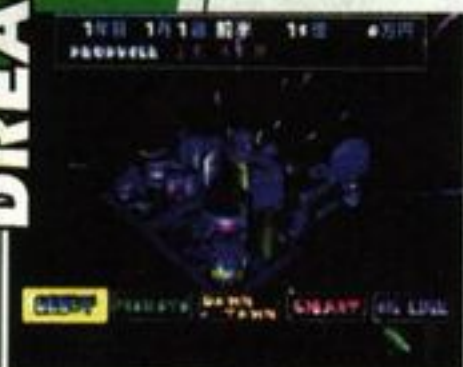
매니저님이 되어 봅시다

인기가수를 만드는 데는 '돈' 또한 무시 못할 요건. 돈이 많을수록 화려한 스타를 만들 수 있다?

허드슨에서 제작중인 스타 만들기 게임, 「슈퍼 프로듀서스」. 플레이어는 한사람의 매니저로 변신하여 스타를 발굴, 육성시키고 마침내는 '대박'을 터뜨려야 한다. 비슷한 계열의 게임인 '데뷔 21'이 이 분야 저 분야를 넘나드는 아이돌 메이킹 게임이었던 것에 반해, 가수와 노래라는 한 분야만을 다루고 있기 때문에 보다 전문적이고 세밀한 부분의 관리가 필요하게 된다.

인기 가수를 만드는 키워드는?

메인 화면

슈퍼 프로듀서스에서는 일주일 단위로 시간이 경과하며 일주일에 두가지 커맨드를 실행시킬 수 있다.

화면 아래쪽에 보이는 다섯개 커맨드가 기본적인 커맨드들

데뷔

스타의 싹을 찾아내어 쓸만한 재목으로 가다듬는 커맨드가 바로 이 데뷔 커맨드이다. 이 항목의 내부에는 스타를 발굴하는 '오디션', 발굴한 인재의 외모를 가꾸는 '메이크 업' 등의 세부 항목이 존재한다.

일단 쓸만한 녀석을 뽑자

○뽑았으면 머리부터 발끝까지 치장시키도록

○그리고 공연을 통해 본격 데뷔!

프로모트

진흙 속의 진주를 찾아냈다면 다음은 본격적인 활동을 위한 준비를 할 단계이다. 인물의 성격에 맞는 노래를 고르고 앨범을 디자인하는 것이 이 커맨드로 할 수 있는 일이다.

앨범을 만들 가수를 고르자

그 가수에 맞는 장르의 곡을 골라서 취입시킨 뒤

앨범 자켓을 디자인하자. 언제, 얼마에 얼마만큼 앨범을 발매할 것인가, 그리고 얼만큼 홍보에 힘을 기울일 것인가 하는 것도 플레이어가 결정해야 한다

다운타운

프로듀서에게는 인재를 고르는 안목과 함께 시대의 흐름, 즉 유행을 읽는 능력 또한 필요하다. 거리로 나가 최신 유행을 체크, 자신의 성공을 위한 자료로 삼자. 그것을 가능하게 해주는 커맨드가 바로 이것, '다운타운' 커맨드이다.

최신 유행을 직접 파악하자. 거리에서는 때때로 미니게임을 즐길 수도 있다

차트

게임의 목표는 자신이 키운 가수가 차트의 1위를 차지하는 것. 그것을 위해 수시로 차트의 동향을 파악하자.

싱글, 앨범, 개인 등 각 항목별로 순위를 체크해 볼 수 있다○

온 라인

이 게임의 가장 큰 특징이라고 할 수 있는 부분이다. DC 특유의 네트워크 기능을 이용. 다른 플레이어와 자신의 프로듀스 실력을 겨룰 수 있는 모드가 바로 이 '온 라인' 모드인 것이다. 서로의 스타를 팔거나 살수도 있다고 하는데…과연?

네트워크 플레이중에는 허드슨으로부터 이벤트 홍보가 오기도 하고, 자신이 내팽개친 스타에게서 편지가 오는 일도 있다고 한다. 아~이건 꽤 흥미로운 듯…

DREAMCAST

ⓒ HUDSON

모션 캡쳐가 만드는 부드러움

J리그 프로축구 클럽을 만들자!

스피드와 박진감을 느끼는 액션류 축구 게임이 있다. 그러나 그것이 축구게임의 모든 것이 될 수는 없다. 모 해설 의원이 말하듯 축구의 생명력은 '조직력'. 게임에서의 조직력 뿐만 아니라 구단의 효율적이고 조직적인 운영체계까지도 실감할 수 있는 게임. 프로축구 클럽을 만들자 좋아요, 아주 좋아요.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 99년 가을 ▶발매가 : 미정

DREAMCAST

일본의 유망주 '오노 신지'의 모션이!

98년 프랑스 월드컵에 10대의 나이로 출전, 주목을 받기 시작한 뒤, 최근에 열렸던 청소년 축구대회에서 그 진가를 발휘한 오노 신지. 미드필드를 장악하는 그의 화려한 볼 키핑과 드리블이 그대로 게임 속에 옮겨진다. 폴리곤 캐릭터의 모션 캡처에 오노 신지도 참여한 것. 화려해진 그래픽, 오노 신지의 화려한 액션. 게임화면으로 되살아나는 모션 캡쳐 현장을 살펴보자.

페인트 모션으로 수비를 피해가는 모션을 캡쳐중

선수의 볼 컨트롤이 그대로 게임 속에 재현된다

그때 그 사람, 전작을 되돌아 보자

전작인 새턴용 'J리그 프로축구 클럽을 만들자'를 기억하는가? 하드웨어적인 한계 탓이었는지 여러 가지 결점을 찾아 볼 수 있었다. 물론 모션은 나름대로 다양했고, 상황 전개를 잡아내는 카메라의 시점도 나름대로 만족할만한 수준이었다. 그러나 캐릭터의 그래픽, 박진감 없는 느릿느릿한 움직임 등은 열심히 떠드는 해설자의 해설로 가릴 수 없을 정도로 큰 부분이었다. 수작이었음에도 불구하고 한계에 부딪혔던 전작. 몇 장의 사진과 함께 그때를 되돌아보자.

어떤 이는 이 게임을 보며 스피드만 추가시키면 비추어 스트라이커가 부럽지 않을 듯하다고 했다. 나는 그를 바보라고 생각했고 지금도 그렇다

탱탱을 치는 듯한 키커의 모션을 보라. 그런데도 백넘버는 11번이라니…

바닥이 보여주는 훌륭함에도 슬쩍 눈길을 던져주자. 아래 등장할 그라운드의 바닥과 비교해 보길

미래를 바라보자

자 전작으로 눈과 마음을 씻었으니 이제 신작으로 몸과 마음을 더럽혀 보자. 앞에 실린 전작의 화면과 비교해 보는 것도 나름대로 재미있을 것이다. 그래픽적인 것보다 선수들의 모션을 중점적으로 비교해 보도록 하자.

골문 앞 혼전 중. 각각의 선수가 현실적이고도 특색 있는 모션을 취하고 있다

○골문을 향해 슛을 날리는 모습. 정지 화면인데도 불구하고 역동감이 느껴진다

골 세레모니도 역시 리얼. 관중석에 나부끼는 깃발도 놓치지 말자○

이정도면 만족할 수 있을지?

스트리트 파이터 제로 3

PS 보다 훨씬 뒤늦은 이식. 늦은 만큼의 보상을 담지 않는다면 팬이라도 외면할 것이 분명한 사실. 그렇다면 현존 최고 게임기 드림캐스트에서 보여줄 수 있는 독특한 요소란 무엇이 있을까? 캡콤이 약속하는 DC 오리지널 요소란 바로 이것!

▶제작사: 캡콤	▶장 르: 격투 액션
▶발매일: 7월 예정	▶발매가: 5,800엔

3인 동시 플레이가 가능

이미 다른 기종으로 발매되었고, 같은 세가의 하위 기종 새턴으로도 발매계획을 잡아 놓고 있는 만큼 상위 기종으로서의 특징을 가지지 못한다면 굳이 뒤늦게 구입할 필요가 없는 것이 사실이다. 소프트 판매를 위한 DC만의 특징, 그것은 비겁 격투의 극치 2:1 'VS 드라마틱 배틀'이었음이 최근 밝혀졌다. 단순히 이전의 드라마틱 배틀과는 다르게, 2:1의 숫자 배열중 어디에나 자신이 속할 수 있다는 것이 DC용의 특징이다. 화면을 통해 DC용 'VS 드라마틱 배틀'을 살펴보자.

때론 둘이서 하나를 괴롭히고

자신과 친구가 한 팀을 이루어 COM과 대전을 벌이거나, 싫어하는 친구 한 명을 두고 둘이 괴롭혀 봐도 즐겁다

또한 COM과 협력해서 또 다른 COM을 상대하기도 하는 등, 응용방법은 가지가지

때론 1당100… 아니 1당2

내가 좀 '스파 좀 했지'…라고 생각하면 혼자서 둘을 상대해 보자

그러나 어설픈 실력으로 덤비면 혼만 날뿐…

다양한 모드로 DC를 과열시키자

팀 VS, 대전, 아케이드, 트레이닝, 서바이벌, 월드투어, 드라마틱, VS 드라마틱, 파이널 배틀, 그리고 통신 모드 등등, 이름만 들어도 배가 부른 열 개의 모드. 한 가지씩 적당히 즐기더라도 플레이 타임은 엄청나게 늘어날 것이다. 그중 특징적인 몇 가지 모드를 꼽아보자.

통신 모드는 과연?

DC의 특징, 통신기능을 이용하게 될 통신 모드. 자신이 갈고 닦은 스파 실력을 선보일 수 있는 장이 될 것이다(통신대전 지원여부는 불투명하다).

서바이벌 모드

PS용에서 호평을 받은 바 있던 서바이벌 모드가 또 한번 등장. 적들을 몇 명이나 연속 KO시킬 수 있을까?

월드 투어

RPG성을 가미시킨 육성모드. 전세계를 여행하며 자신의 캐릭터를 성장시켜 나가는 모드다

파이널 배틀

잔챙이들을 귀찮아하는 먹기는 스파인들을 위한 모드! 시작부터 보스가 등장한다

SF ZERO 3! 새턴용도 곧 등장!

발매일 : 여름 예정
발매가 : 5,800엔(4MB램 동봉판 7,800엔)

4MB램팩을 이용 그때 그 명성을 다시 한번

새턴용은 처음부터 전 캐릭터를 사용할 수 있는 특별 서비스판

DREAMCAST

COMING SOON!!

액션

■코나미 ■99년 내 ■미정

캐슬베니아

악마성 드라큘라의 새 버전이 E3쇼를 통해 공개됐다. 코나미 아메리카에서 제작하고 있는 이 작품은 시리즈 중 두 번째로 제작되는 3D 악마성 드라큘라. 시스템적으로는 N64용 악마성과 닮았지만 화면이 획기적으로 깔끔해졌다.

■세가 ■미정 ■미정

에코 더 돌핀 :디펜더 오브 더 퓨처

게임 자체에 대한 추억 때문에 E3쇼를 찾은 이들도 한동안 돌고래 에코의 주변을 맴돌았다. 에코가 3D모델링 된 것은 메가드라이브에서는 상상도 못했을 사건이기는 하지만…. 혹시 기다리고 있던 사람들이 있다면 기뻐하길 바란다.

■어클레이드 ■9월 예정 ■미정

슬레이브 제로

서양 스타일의 일인칭 액션 게임이 왠지 동양권의 비디오 게임 유저에게는 '찬밥 신세'가 아닌가 싶다. 간신히 명목을 이어온 것이 N64의 골든아이 정도일까…. 서구 발매에 발맞추어 그들 취향의 일인칭 액션 게임들도 준비되어 있다. 「슬레이브 제로」도 그중 하나.

■아르고너트 ■99년 ■가을

레드 독

E3에 공개된 많은 게임들이 다인용을 지향하고 있었다. 「레드 독」은 장갑차 형태의 머신을 조종, 적을 파괴해 나가는 액션 게임이다. 한 대의 DC로 4인용까지 지원하며 통신대전도 지원할 예정이라고 한다.

■세가 ■미정 ■미정

크레이지 택시

일본 오락실에서 가동중인 AM3의 크레이지 택시가 이식 결정! 나오미 기판 게임의 이식이 뜸한 실정에 단비같은 소식이 아닐 수 없다. 시간 내에 손님을 목적지까지 모셔야 한다. 모범운전 따위는 안중에도 없는 열혈 기사의 일기.

■액티비전 ■미정 ■미정

비질란테 8

광기가 넘치는 게임. 이미 PS로도 발매된 바 있다. 수많은 차 중에 한 가지를 선택하고 그 다음은 내키는 대로 깔아뭉개는 게임. 서양 게임의 조잡한 구성을 그대로 보여주는 졸작이라는 이들도 있고 스트레스 해소제라고 평하는 이들도 있는데….

스포츠

■세가 ■99년 가을 ■미정

NFL 2000

세가는 최근 '비주얼 컨셉츠'라는 회사를 인수, 그들의 기술력을 그대로 흡수할 수 있게 되었다. E3쇼 기간 내내 여타 DC소프트를 제치고 주목의 대상이 된 게임. 일본 게임에서 볼 수 없는 고감도 3D를 만날 수 있다. 기대중.

■세가 ■99년 가을 ■미정

NBA 2000

'NBA의 박진감을 DC에서 재현한다!' 이 문구를 처음 사용하게 되는 게임은 EA의 게임도 아니요, 코나미의 실황…도 아니었다. 고급스러운 그래픽에 녹아드는 박진감! NBA 2000이 그런 게임이다.

■미드웨이 ■9월 ■미정

레디 2 럼블

언제부턴가 복싱 게임은 스포츠 게임계에서 비주류에 속하게 됐다. 워낙 게임들이 화려함의 세계로 치닫고 있는 탓이겠지만…. 이런 가운데 등장하는 복싱 게임이라면, 그것은 엄청나게 참신한 복싱 게임이거나 메이커의 시대착오 둘 중 하나일 것이다

■어클레임 ■미정 ■미정

트릭 스타일

미래 지향적인 스포츠 게임. 외관상으로는 보드타기 계열의 게임이지만, 보딩에 이용하는 부위가 캐릭터의 전신이라는 점이 특이하다. 트랙이나 하프 파이프 등을 이용한 곡예나 레이싱, 상상속에서만 가능한 몸짓을 구현해 보자.

레이싱

■미드웨이 ■9월 예정 ■미정

하이드로 썬더

수면위를 달리는 고속 보트 레이싱. 기본적으로 상당한 속도감을 느낄 수 있으며 순간 가속 시스템 또한 마련되어 있어, 체감 속도를 더욱 높일 수 있는 레이싱. 스토리성도 다소 가미하고 있어 한 코스를 제패하면 달릴 수 있는 코스가 증가한다.

격투액션

■미드웨이 ■9월 ■미정

모탈 컴뱃 골드

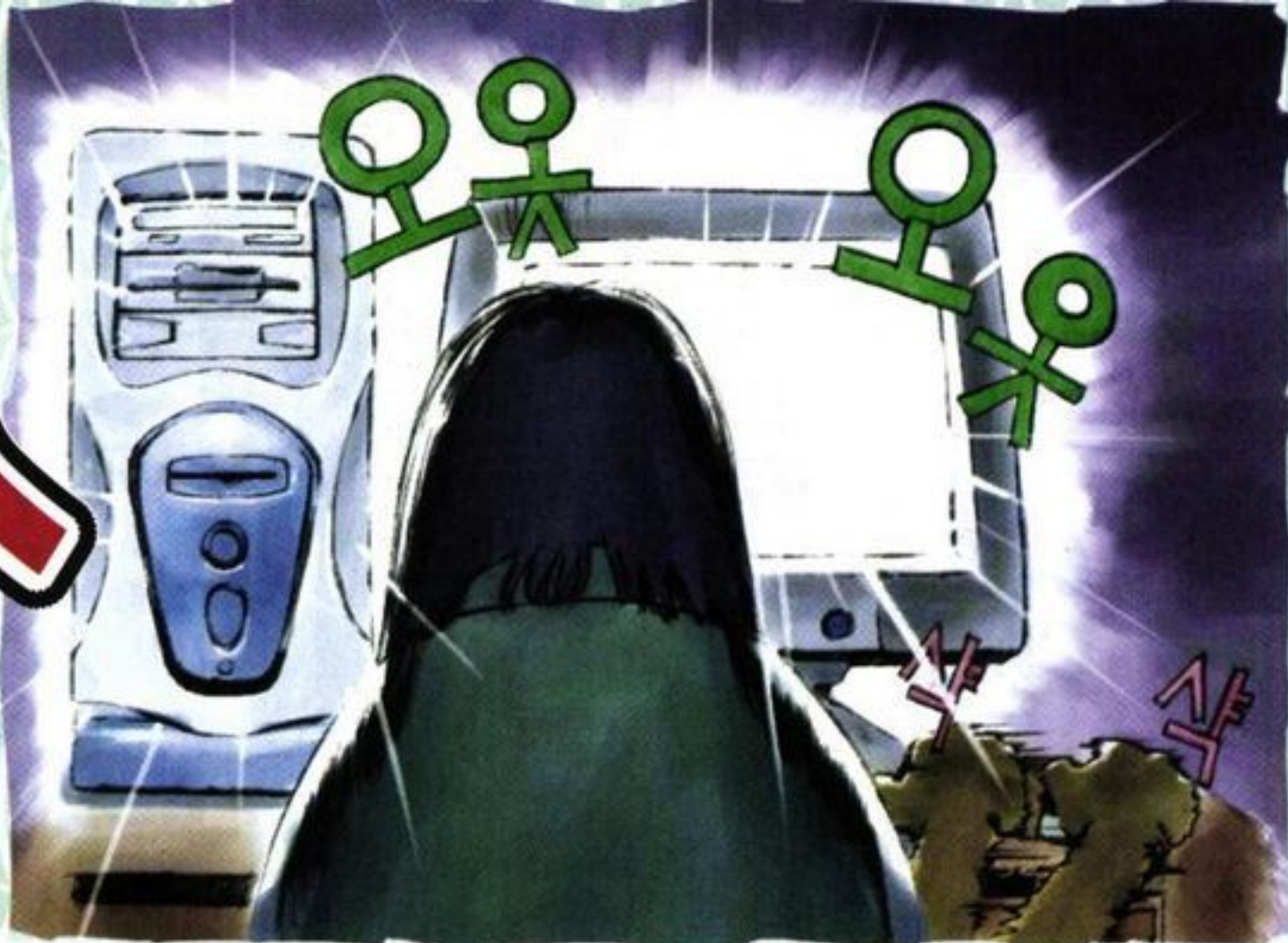
서양인들은 이런 분위기를 선호하는 것인지 미드웨이의 고집인지 계속해서 여러기종을 괴롭히는 잔혹 게임 시리즈. 끝내기 일격이, 더욱 '끝내주게' 연출된다고 하는데…. 싫은 친구들 놀러올 때 틀어주려면 한 개 구입하자.

특집만화

THE HORSE OF THE DAD

성명: 우장춘
주거: 불명
특기사항: 유전공학의 아버지, 세 아이의 아버지
대표작: 뼈없는 닭갈비, 충무김밥

THE HORSE OF THE DEAD

요즘 즐기는 게임.
하프.라이프. 퀘이크 3 test 버전. 스타크래프트.
나는 비디오게임 잡지에서 일하고 있다. 여기는 새턴 이다.
믿어도 좋다.·········· 속아다오··· 속아 줘···.

저는 대한의 건아 강현우라고 합니다. 저는 PS를 소유하고 있습니다. 옛날에는 당연히 SS였습니다. 저는 DC를 가질 뻔 했습니다. 하지만 물거품이 되었죠. 1998년 11월 27일이 저에게는 기대의 날이었습니다. 98년 7월 10일날 제 친구가 괜찮은 제안을 해왔습니다. 친구는 제 SS를 팔아서 KKND 2, 밴티지 마스터 택틱스, 미니 컴보이 포켓…등등을 사주면 11월 27일 드림캐스트를 사준다고 했습니다. 그래서 저는 그대로 했습니다. 그런데 그 친구가 자꾸 저에게 심부름을 시켰습니다. 자신이 조금이라도 손해보기 싫다나? 그래서 저는 그가 시키는 대로 다 했어요. 하지만 그는 돈이 없다며 다시 SS를 사주겠답니다. 저는 억울했지만 어쩔 수 없었습니다. 5월초에 사준다고 하니 책에 글이 실렸을 때면 어쩌면 저는 SS유저가 되었을지도 모르겠습니다

음… 민사, 아니 형사소송감이군요. 솔로몬의 지혜를 잠시 빌려오도록 하죠. 판관 솔로몬의 친자 확인 소송 판례를 통해 현우 소년의 억울한 마음을 달래보도록 하죠. 자~ 시작해 보도록 할까요? …음…하지만 솔로몬의 이야기는 어느 한 부분도 비슷하지 않군요. 췟! 명판관이라더니…. 역시 소문난 잔치에는 먹을 것이 없다는 게 맞군요.

오히려 현우 소년의 이야기는 우리 모두가 너무도 잘 알고 있는「이제 쓰러지지 않아! 천덕 꾸러기 병삼이」이야기와 비슷한 부분이 있네요. 가족이 모여 둥글게 둘러앉아, 다시 한번 「이제 쓰러지지 않아! 천덕꾸러기 병삼이」를 되뇌어 보시길 바랍니다. 금새 모두의 얼굴에는 기쁨의 눈물과 깨달음의 미소가 피어나겠죠. 정말 뿌듯한 광경이 아닐 수 없겠군요. 물론 그 자리에 현우 소년의 친구를 초대하는 것도 잊어서는 안됩니다. 눈물과 용서와 기쁨이 교차하는 가운데…모든 문제는 해결입니다. 가슴 벅찬 답변… 아! 벅차오르는 감동! 마음을 진정시킬 수 없군요.

안뇽하세요. 가지 아저씨. 전 아저씨를 좋게 생각하는 자칭 열혈 독자입니다. 처음으로 보내는 편지네용~. 아저씨 코너인 새턴人을 보고 안 웃어넘기는 날이 없군요. 6월호의 새턴人 옆에 있는 그림 너무 귀여웠어요. 손수 그린 그림이 신가요? 하여튼 귀엽네요. 새턴人과 이번에 나온 매니아의 방을 공개합니다에서 글구 SS나 DC의 기사를 보면 아저씨의 성격을 느낄 수가 있어요. 좀 신비한 느낌이 드는군요. 글구 구구리 누나에게 끝내 방을 공개하게 된 것 애도의 말을 드립니다. HAHA~! 방이 참 끝내줬어요. 글구 사무실과 집이 그렇게 멀다니 다니기 힘드시겠어요. 사무실에서 밤새는 경우도 있다구요?! 허허 보약이라도 지어 보내드리고 싶군요. 그럼 열심히 일하세요. 종종 편지 보낼께요.
PS ONE. 다른 독자님에 이어서 또 물어보죠. 가지 뜻이 뭔가요? 궁금…

뭐 하나만 물어보기로 하죠. 정지은이라는 이름을 가지신 분은 여자분이신가요? 우연히 애독자 엽서에서 같은 이름, 같은 주소의 인물을 찾아 집으로 전화를 걸어 확인한 결과 집에서는 확실히 여자분이라고 말씀하시더군요. 그렇다면 도대체 이해할 수 없는 것은…어째서 제게 보낸 사연에는 '구구리 누나'라는 표현이 등장하는 것일까요? 사연에 나타난 말투는 남자, 집에서는 여자. 그렇다면 도대체 사연의 주인공 '정지은'이라는 인물에게는 어떠한 일이 일어난 것일까요?

…여기서 우리는 몇 가지 추측을 해볼 수 있습니다. 저희가 정지은이라는 분의 집에 전화를 했을 때, 그의 남동생인 듯한 제 3의 인물이 전화를 받았다는 점을 먼저 말씀드려야겠습니다. 본문 중에 '누나'라는 표현을 사용한 점, 그리고 남동생의 존재, 우리는 어렵지 않게 '정지은 소녀의 동생이 누나를 시켜 사연을 대필한 것이 아닌가'하는 추측을 할 수 있었습니다. 그런데…그런데 어째서 엽서의 이름은 '정·지·은'이었을까요? 혹시 사연의 진짜 주인공인소년의 누나, 정지은양이 사연의 대필을 마친 뒤 '내가 파워점수를 받고 싶다!'라는 순간적인 충동을 이기지 못하고 자신의 이름을 적어버린 것은 아닐까요?

사실, 이 모든 것은 저의 추측에 지나지 않습니다. 사건의 주인공인 본인들이 당당하게 이 사회로 나와 진상을 밝히지 않는 한은 아무 것도 알 수가 없습니다. 다만 확실한 것은… 잠자는 개한테는 결코 햇빛이 비추지 않는다는 것, 그것뿐….

PS. 답변 거부!

겜파워를 보게된 지 3달밖에 안되는 초보 김학상 군입니다. 저는 PS가 있어요 하지만 새턴人에 사연을 보내려고 한답니다. DC가 좋고 세가도 좋아서요. 써도 돼죠?? 요즘 상당히 걱정이 됩니다. 중간고사를 앞두고(D-2) 공부하기 위해 책상에 앉으니 저의 머리속은 'PS'라고 외치는 것입니다. 지금까지 2시간도 공부를 못하였습니다. 이번 중간고사 못치면 PS를 압수하시겠다는 부모님!! 으~악! PS없는 세상을 어떻게?? 한숨만 나옵니다. 어째서 사가 프론티어 2, 슈퍼로봇대전 등은 제가 공부할 때 나오는 거냐구욧! 기다릴 때는 안나오더니 버스트 어 무브2도 마찬가지! 성적표가 나올 때쯤 PS는… 나의 사랑 PS는 친구집에 잠~쉬 피난 갈 예정입니다(약 1달간). 그동안 비트매니아 포켓 2나 하며 설움을 달래렵니다. 앞으로도 많은 편지공습으로 가지님을 피곤하게 하려 합니다. 기대해 주숑.

학상 소년은 그 이름을 접하는 이의 시심(詩心)을 자극하는, 즉 시흥을 북돋우는 훌륭하고도 신비로운 이름을 가지고 있군요. 한껏 고무된 저는 주옥같은 시를 지면에 토해내기로 했습니다. 아름다운 문학작품이 학상 소년의 사연과 그림을 더욱 빛낼 것입니다.

학상학상 나좀보소 학상학상 들어보소
우리손주 보았는가 다리짧은 우리손주
책보들고 아침일찍 핵교가서 안즉안와
저녁시간 다됐는데 어인일로 안즉안와

학상학상 전해주소 우리손주 보거들랑
늙은할매 기다림께 언능돌아 오더라고

해설 : 늙은 할머니가 학교에서 늦도록 돌아오지 않는 손자를 기다리다 못해 길로 나서는데, 마침 길을 지나던 손자 나이 또래의 학상(학생)을 만나 자신의 애절한 마음을 호소하는 광경을 그린 노래이다. 전편에 흐르는 토속적인 언어가 고향의 분위기를 물씬 담고 있다.

이번 4월 22일 수학여행을 갔습니다. 그것에 대해 이야기해 보지요. 전 아침 6시 30분까지 학교에 억지로 갔지요. 그리고 버스를 탔습니다. 우리는 한산도 제승당과 광양 제철소를 거쳐 6:30분(PM) 쯤에 콘도로 왔습니다. 거기서 밥을 먹고 나니 시간은 7:30분쯤이 되더군요. 그때부터 저희들에게 자유시간이 주어졌습니다(방 안에서만). 저희는 게임도 하고 카드도 하며 시간을 보냈습니다. 밤 12시가 되자 아이들이 자려고 했습니다. 그런데 갑자기 윗 층의 여자들에게서 전화가 오더군요. 그래서 아이들은 잠이 다 달아나 버렸습니다. 1시간 동안 전화를 하고 나니 갑자기 방 안에 있는 것이 답답해지더군요. 그래서 저희들은 콘도 안에 있는 오락실에 가기로 했습니다. 그러나 콘도 직원들과 선생님들의 포위망에 걸려 번번이 실패하고 말았습니다. 그래서 죽도록 터지고 기합도 받았지요. 하지만 스릴은 끝내주더군요. 시간이 흘러 새벽 4시 반. 저는 결국 졸음을 참지 못하고 잠이 들고 말았습니다. 저에게 있어 이번 수학여행은 추억이자 사상 최악의 수학여행이었습니다. 가지님도 구구리 누님처럼 재미있는 여행담을 들려주세요. 아차 제 친구중에는 드림캐스트, 새턴, 플스, N64를 모두 갖고 있는 애가 있습니다. 참 대단하죠? 그럼 이만.

재미있는 여행담이라… 워낙 성격이 내성적이고 조용한 타입인지라 '사건' 위주의 여행담은 그다지 머리 속에 남아 있지 않군요. 대신에 '여행'이라는 말을 들으면 떠오르는 풍경이 하나 있기는 하네요. 대학교 졸업여행 때 하룻밤을 묵었던 남해의 한 콘도… 방의 한쪽 벽이 유리로 되어있고… 그 유리 너머로 정말로 '파아란' 바다가 보이던…. 언젠가 여유가 생기면 누군가와 다시 한번 찾아가리라고 다짐했던 곳…….
'누군가'는 이미 만들어 두었고, 하루만에 갈 수 있는 땅이니 시간이 없다는 것도 말이 안되는군요. 문제는 마음이겠죠.
그 유리창 너머로 바다를 바라볼 수 있는 '마음의 여유'라는 걸 언제쯤 가지게 될 수 있을지… 진만 소년의 사연을 받고…이 답변을 쓰면서 다짐해 봅니다. 언제고 빠른 시일 안에 반드시 그곳에 가보리라고. 물론 '마음의 여유'라는 걸 가지고 말이죠. 아! 내 얘기만 했군요. 음…오!…진만 소년의 친구 훌륭하네요.

지난달에 사연을 보냈지만 소식이…. 저는 PC 게임방 중독성의 실태를 고발하기 위해 사연을 보냅니다. 친구들과 둘러앉아서 얘기만 하면 온통 스타크래프트, 디아블로, 배틀넷 얘기, 유니트, 아이템 얘기, PC 게임방에 관련된 것뿐입니다. 그것이 문제가 되지는 않지만, 그중 몇몇은 수업마치고 거의 매일 PC 게임방으로 향합니다. 인원은 5명 정도이고 게임방 요금은 한시간에 1000원, 스타를 2시간 디아블로를 1시간정도 한답니다. 3시간 요금이 일인당 3000원 5명이면 15000원 그 돈을 게임방에 소비합니다. IMF로 고생하시는 부모님들이 힘든줄도 모르고 너무 낭비하는 것 같습니다. 한번은 짝지에게 PC 게임방 가지 말라고 얘기하니, 짝지 왈, '시간 보낼 장소가 PC게임방 밖에 없다'라고 말하면서도 다음날 학교 오면 돈 아깝다고 후회합니다. PC 게임방에 빠진 친구들을 구제하는 방법이 없습니까? 보고 있으니 제가 안타깝습니다.

친구를 생각하는 은군의 마음이 너무나 예쁘고 기특하네요. IMF에 고생하는 부모님을 생각하지 않고 함부로 돈을 낭비하는 친구들은 너무너무 나쁜 어린이들이군요. 성은군이 큰 맘 먹고 친구들을 따끔하게 혼내주세요. 친구들이 바른 길로 돌아올 수 있도록 말이죠. 성은군이 진심으로 진지하게 충고하면 친구들도 반드시 올바른 길로 돌아올 수 있을 거에요. 저도 성은군의 친구들이 본래의 모습을 찾을 수 있기를 기도할께요. 그럼 안녕~

가끔은 이렇게 꽃냄새 나는 답변도 해보렵니다. '구구리인'이 된 기분~.

으아아악! 뭡니까? 지금 장난하는 겁니까? 지금 제 맘은 게임파워를 불질러 버리고 싶다고요. 사실 제가 사연을 보내고 싶은 곳은 '아가동산', '허우적의 주저리 주저리', '새턴사' 같은 곳이었는데……앗! 주소가 없다……헉! 남들은 잘 보내는데……나만 바보인가?……아냐! 아냐! 난 바보가 아냐!…어쨌든 이 글을 가지님께 전해주세요…제발!
하하하하하하, 안녕하십니까? 가지님, 서론이 좀 길었죠?
며칠 전에 죽음에 대한 예찬론을 썼습니다. 너무 잘 썼는데, 제 주위의 몇몇 무식한 녀석들이 무섭다고 버렸습니다. 다시 찾았을 땐 김치국물과 오물이 묻어 있어서 다시 버렸습니다(진짜 잘 썼는데). 요즘 새턴 소프트가 안 나오고 근처 게임매장에 가도 소프트가 별로 없습니다. 지금은 D&D를 즐기고 있습니다(로딩이 너무 짜증). 서론이 길어서 본론이 별로 없군요. 안녕히(계속 쓰고 싶으나 할 말이 없다). 잘 지내쇼, 가지님.
PS. 98년 12월호에 나온 구구리 누님의 사진을 보고 매우 이쁘다고 느꼈는데, 99년 5월호 사진을 보고 이런 말이 떠오르더군요. '속지 말자 화장발, 다시 보자 조명발'

좋습니다. 준영 소년처럼 자신의 흐느적거리는 정신 상태를 글에 쏟아 부을 수 있는 사람을 오래 전부터 기다리고 있었습니다. 용기를 내주었군요. 기쁩니다. 우리 같은 사람들이 정상인과 같은 지면에 글을 실어 볼 수 있는 것, 그것이 이 코너의 장점이자 단점입니다. 그들은 몰라도 우리는 느낄 수 있지 않습니까. 용기를 가지고 종종 사연을 보내주세요.
죽음에 대한 예찬론이라… '짐 모리슨'이 생각이 나네요. '짐 모리슨'이 만들던 광기의 세계는 요즘 빈번하게 등장하는 현대적 파괴주의 락과는 전혀 다른 '어떤 것'이 있었습니다. 말하자면 '순수한 광기'라고 할까…? 요즘 보는 광기의 세계는 순수하기보다는 '만들어진 광기'의 냄새를 많이 풍기는 것들이죠. 우리는 순수하게 미칠 수 있을지? 아니면 튀고 싶기 때문에 미친 척을 해대고 있는 걸지? 우리는 순수한가요?
추신의 답: 98년 12월 구구리 기자의 사진은 당시의 실물과 상당히 흡사합니다. 그리고 99년 5월호의 사진 역시 당시의 실물과 상당히 유사한 모습을 하고 있습니다. 사실은 구구리 기자는 수시로 모습이 바뀝니다. 그것뿐입니다. 저도 깜짝깜짝 놀라곤 한다니까요. 때론 다음날 누구인지 못 알아볼 정도로……. 구차한 변명이었습니다. 다음부터는 사진에 손대지 않도록 하죠. 잘못했습니다.

가지님께… 인단 인사를 먼저하죠. 안녕하세요? Jun(준)입니다. 이상한 영어 이름이라…꼭 저를 꼬집는 것 같군요. 하지만 이해해주시기를…제가 이런 일을 벌이는 걸 친구들이 안다면!!! 그러니 제발… 너그러이….
얼마전 제 친구가 제게 와서 무언가 고급스러운 걸 보이며 이야기하더군요. '나 MD 샀다!'라구요. 기계나 부품 등 복잡함을 거부·경멸하는 저에게 MD는…! 메가드라이브…였습니다. 그러면서 35만원을 주고 샀다더군요…. 저는 속으로 '뭐? MD를! 5만원이면 뒤집어 쓸 텐데…'라고 생각할 때, 저는 그 친구가 보이던 고급스러운 것이 MD라는 것을 알아챘습니다. 테이프나 CD대신 이상한 디스켓(?)을 먹고 뱉더군요…. 저는 생각했습니다. 삶의 의욕이 그다지 넘치지 않던 제 머리속에 '역시 세상은 살고 볼일이다! 아직 내가 모르는 세계가…'라는 생각이 뇌리를…삐링! 혹시 가지님도 MD가 있으신지(절대 메가드라이브 아님!) 있다면 부러워요!

오! 아름답게도 자신의 이름을 적어주었군요. 친구들에게 발각되는 것이 두려워 가명을 쓰고 있는 상황인 것 같기에 자랑스럽게도 이름 석자를 모두 실어 버렸습니다. 뭔가 괴로운 일을 당하면 그 괴로운 일을 사연으로 만들어 다시 이곳으로 보내주세요. 자 사연! 사연! …MD군요. MD라면 둘 다 가지고 있습니다. 하지만 요즘은 둘 다 사용하고 있지 않습니다. 아니 사용하지 못하고 있습니다. 먼저 세상에 나온 MD는 누군가에게 빌려주었는데, 그 누군가가 누군가 생각이 나지 않는 관계로 제게 돌아오지 못하고 있습니다. 이 지면을 보는 내 친구 누군가는 제발 내 MD 좀 돌려다오. 그리고 두 번째의 MD는 어머님께 빼앗겼습니다. 어머님은

요즘 모 계통의 강의를 듣고 계신데 강사분이 말을 상당히 '촘촘하게' 하시는 모양입니다. 노트 필기에 애를 먹고 있는 어머님을 위해 강제로 빼앗겨 드렸답니다. 이 지면을 보고 계신 어머니는 제발 제 MD 좀 돌려주세요. 빼앗기는 상황… 이 박탈감도 부러운가요? 성준 소년….

처음으로 펜을 듭니다. 이렇게 편지 같은 거 잘 안 보내거든요. BUT 이제부터 꼬박 꼬박 펜을 들어 편지를 보내겠습니다. 드디어 시험이 끝났습니다. 정말 즐겁습니다. 하지만 언젠가 날아올 성적표가 두렵습니다. 성적표를 보시면 부모님의 충격은…. 그날 전 빠떼룹니다. 시험 바로 전날부터 공부했거든요. 전 벼락치기 주의자입니다. 그래도 잘 본 건 잘 봤는데 못 본 건…. 가지님은 학창시절에 공부 잘 하셨나요? 못했을 것 같은데… 농담입니다(70%) 이번에 별로 보내드릴 사연은 없구요. 다음엔 재밌는 사연 마니마니 보내드릴께요. 그럼 이만.

PS 1. 사연 뽑히면 몇 점 줘요?

PS 2. 가지님 잘생기셨어요?

오! 펜을 첨 들어본 소감을 묻고 싶지만 아무 답변도 해주지 않을 거라는 것을 잘 알고 있습니다. 단골 소재 '시험에 얽힌 성적인 이야기'군요. 게다가 벼락치기 주의자에게 하늘은 좋은 점수를 허락하지 않는 것이 일반적인 사례고…. 역시나 대회 소년은 엎드려야만 하는 운명이네요. 빠떼루당할 때 주변에 돌하루방이나 밥상 같은 거 있으면 걸리적거리니까 반드시 방 모서리로 잘 밀어놓고 시작하자고 아버님께 말씀드리세요. 저는 간지럼을 꽤 타는 편이라 성적불량 빠떼루 괴롭더군요. 왜 웃으면 더 당하지 않습니까.

그래도 대회 소년은 바로 전날에라도 공부하는 영리함과 치밀함을 선보였군요. 제 학생시절이야기를 들려드리죠.

(쉬는 시간, 일교시 수학 시험이 모두 주관식임에도 불구하고 객관식을 푸는 기분으로 답안을 채운 후였다. 기분은 우울하지만 억지로 밝은 척하는 본인)

본인 : 다음 시험 윤리지?

그의 친구 : ……윤리는 어제 봤잖아

본인 : 아! 맞다…(어라?)…지구과학…인가?

그의 친구 : …과학 선택은…내일이고…. 다음시간은 국사야….

본인 : 아! 맞다… (책을 뒤적이며)야, 범위가 몇 페이지부터였지?

그의 친구 : ……책 전체인데…

이런 실화를 자랑스럽게 꺼내는 인물입니다. 그런데도 별로 좋지 않은 자신의 성적에 늘 만족하는 편이었습니다. 왜냐!? '그런 인물이 받은 점수'를 우스워하는 사람보다 부러워하는 사람이 조금이나마 더 많았기 때문이죠. 훗! ……후회는 없지만, 생각하면 괴롭군요. 그만합시다.

해답 : 500, 아니요

가지형! 요즘 가지형 주위엔 재미난 일이 일어나나요(궁금하군)? 전 많답니다. 그 중 한가지를 얘기해 드리죠. 전 아버지와 함께 TV를 보고 있는데 마침 모토롤○ 핸드폰 광고를 하는 것이었습니다. 그리고 광고가 끝날 때 쯤 본토 발음으로 '모로롤르아~'라고 하자, 아버지 왈 "뭐하고 놀긴 집에서 놀지"라고 하시는 게 아니겠습니까. 하하하…. 재미있지 않나요? 썰렁하다구요. 그럼 광고를 보며 이 글을 읽으세요 그럼 재미있으실 겁니다. 히히!

유쾌한 아버지를 두셨군요. 창열 소년이 말한 광고를 보기 위해 어려운 시간을 쪼개기로 결심했습니다. 정말 오랜 시간을 투자한 덕에 해당 광고를 접할 수 있었습니다. 회사 컴퓨터에 TV 수신 카드를 달고 화면을 수시로 전환해 가며…이유는 하나였습니다. 창열 소년의 이야기를 읽으며 웃어보기 위한 것이었죠. 그러나…나는 창열 소년에게 실망해버렸습니다. 눈물이 다 나려고 하네요. 그러나 덕분에 평소에는 볼 수 없었던 스포츠 뉴스를 시청하곤 했습니다. 그 점에 관해서는 좀처럼 감사를 드려보도록 노력중입니다.

지난번에 오락실에서 본 닭살 커플을 소개해 드리죠. 나이는 20대 초반 정도?? 처음 그들을 본 건, 그들이 타임크라이시스 2를 하려고 할 때였습니다.

남 : 자기야! 우리 이거 하자

여 : 싫어. 싫어~(텔레토비 톤으로)

남 : 왜?

여 : 나 이런거 잘 못해.

남 : 괜찮아. 내가 보호해 줄게.

여 : 정말? 역시 자기 뿐이야~

남 : (여자의 볼을 잡아당기며) 아유~이 귀염둥이~(허…허걱!)

뭐 여기까지는 봐 줄만 했습니다. 노래를 하려고 기다리고 있는데 안에서 귀익은 목소리가 들리는 것입니다. 혹시나 해서 안을 들여다봤더니 역시나 닭살 커플이더군요. 서로를 아주 느끼한 눈으로 쳐다보며 주영훈, 이혜진님의 '우리 사랑 이대로'를 부르며 좋은 노래 다 망쳐놓고 있더군요… 정말 재수 없어서 오락실을 나와 버렸습니다. 휴우~ 어째면 전 그들을 질투하고 있는지도 모르겠군요. 저도 같이 게임해 줄 여자친구 하나만 있었으면 좋겠습니다.

가지님 외로워 죽겠습니다. 그럼 이만.

PS. 뚜비 인형 저 주세요.

뚜비 인형은 당신의 외로움을 달래지 못합니다. 절대로….

어제와 오늘 체험학습을 다녀왔습니다. 피곤해서 정신을 못 차리겠으나 마감일 늦을까봐 이렇게 열심히 편지 씁니다. 비몽사몽이라서 특별한 사연이 떠오르지 않습니다. 하지만 이대로 끝내기엔 너무 썰렁하니까. 가지님께 몇 가지 헛소리나 하렵니다. 이번 파워에 주변기기 소개가 있던데, 기타에서 친구부분의 사진을 보니… 혹시 Mc님과 그의 Girl friend 아닙니까? 가지님, 지난 동안 생사고락을 같이 해왔던 Mc님을 돈 한 푼 안들이고 모델로 팔아먹는군요. 가지님은 Mc님을 공짜로 모델로 팔아먹은 죄로 교도소로 직행하고, 콩밥을 먹다가 콩밥에서 바퀴벌레가 나와 급식 당번과 싸우다 옆에 있던 조직폭력배의 눈에 띄어 행동을 같이 하게 되고, 3년 후 석방되어 조직 폭력배들과 축구를 하다가 국가 대표 감독의 눈에 띄어 국가대표로 발탁 2002 월드컵에서 우리나라가 우승하는데 크게 기여할 것이라는 생각을 잠시 해봅니다(흉내 한번 내봤어요). 여기까지가 한곕니다. 이제 잠자리에 들어야겠어요. 그럼 안녕히….

오호! 흉내쟁이, 게다가 아는 것도 정말 많군요. 용케도 그 글이 제 글이었다는 것을 알아채고 용케도 그 쬐그만 사진이 매과일두와 그의 여자친구라는 사실을 알아 차렸군요. 그러나 그렇다고 해서 상현군에게 '검색어 일지매'를 판매할 수는 없습니다. 당사로 보내져 온 모든 예술품의 저작권은 당사가 소유한다는 것이 일반적인 '공모'의 원리인 것입니다. Mc의 입술에 콧수염을 붙였다고 해서 저의 죄를 감면하려 하신다면 그것 또한 세상에 길이 남는 미담이 되겠지요. 하지만, 확실히 짚고 넘어가고 싶은 것이 있습니다. 그건 바로 뭡틀, 짚고 넘지 않으면 끝 모서리에 엉덩이를 심하게 부딪히게 되죠. 많이 아픕니다. 혹자는 이것을 산고(產苦)에 비유하지만 사실 그 정도는 아닙니다. 참을만 하죠. 그럼 그냥 넘어가 볼까요? 음~ 그러죠. 넘어갑시다. 구렁이가 담을 넘듯…. 말하고 나니 궁금해지는데 구렁이가 담을 넘는 것을 본 사람이 있을까요? 그 모습을 보고 있는 사람의 표정이 참으로 괴이하겠다는 생각이 드네요. …이 정도 상태라면 나도 잠자리를 들어야겠군요.

전 게임파워를 사랑하는 '고성'이라는 촌에 살고 있는 석진입니다. 예전에 '아가동산'에 이름만 조그마하게 실린적이 있는 불쌍한 '人'입니다. 'D&D 컬렉션' 하고 싶습니다. 앙~! PS에 잼있는 액션 게임이 없어서 슬프군요. 아! 그저께 이곳에 '소년소녀 가장돕기' 콘서트가 열렸습니다. 그래도 유명한 가수 온다고 해서 만원 주고 갔더니만… 사기였습니다. 가수들이 거의 교체됐더군요. 대부분 신인인 것 같던데…. 노래도 처음 들어보는 게 많아서 재미없더군요. 그러다가 '엄정화'님께서 나오셨어요. 엄청나더군요. 아이들이 폭주하고 경찰들도 움직이고…. 유명한 게 좋긴 좋더군요. 다음에는 '한스 밴드'나 '쿨'도 오면 좋겠다는 생각이 들더군요. 그리고 궁금한 게 있어요. 가지님 애인 얼굴이 궁금해요. 그럼 담에 보죠.

PS. 내일이 시험이라 애들이 공부하는군요. 나도 해야지. 시험 잘 치라는 의미에서 '석진 천재'라고 한번만 해주세요.

불쌍한 '人'이면서 남의 애인 얼굴을 궁금해 하지 말아요. …석진 천재.

[구언정 기자]

한창 과열되고 있는 미국 휴대 게임기 시장을 엿본다!!

닌텐도의 「미니컴보이 컬러」는 지금까지 등장한 휴대 게임기 중 최고라 해도 과언이 아니다. 올해만 해도 75타이틀 이상의 전용 소프트가 유저들을 기다리고 있다.

개발기업 면에서도 미니컴보이 컬러의 소프트 개발에 있어서만은 그 벽이 무너지고 있다. 즉, 대부분 모든 콘솔계(혹은 수 많은 PC계)의 개발기업이 미니컴보이의 서포트내지는 서포트 계획을 밝히고 있다.

Mattel Media는 「바비 오션 디스커버리」등의 3개 타이틀을 계획해 두었고, 캡콤에서는 「레지던트 데빌(바이오해저드)」, 「스트리트 파이터 알파」의 미니판 등 5개 타이틀을 개발 중. 또 GT Interactive에서는 「듀크뉴켐」과 「Oddworld Abe」를 미니컴보이로 이식할 계획이고, 더욱이 디즈니 인터랙티브도 신작영화 「타잔」의 개봉에 맞추어(6월 18일) 타잔게임을 추진할 계획이라 전해지고 있다.

캡콤에 근무하는 한 그래픽 디자이너는 미니컴보이에 대한 각 회사의 서포트가 많은 것은 당연하다고 전한다. 그는 '미니컴보이에 게임을 이식하는 것은 정말로 간단하다. 변환 작업은 월 단위가 아닌 몇 주내로 가능하다.' 고 이야기한다.

포켓몬의 기세를 타고

미국 시장에서 미니컴보이 컬러가 79달러 95센트로 발매된 작년 11월, 미니컴보이의 매상은 극적으로 증대되었다. 17%였던 지난 해 비교 성장률이 컬러 발매 후 3개월만에 228%로 확대된 것이다. 이 새로운 휴대 게임기는 1998년 9월에 미국에서 발매된 포켓몬의 폭발적인 인기와 함께 탄탄대로를 달리고 있다.

포켓몬 블루와 레드의 카트리지 매상은 6개월만에 260만개를 돌파. 이 두개의 타이틀은 1998년 말 시점의 모든 플랫폼 대상 게임 소프트 매상에서 1, 2위에 각각 랭크되었다.

닌텐도는 내년까지 미니컴보이 컬러를 새로 600만대 출하할 계획이라고 한다. 미니컴보이는 1989년 발매 이후 이미 7000만대이상의 매상을 기록하고 있다. 이것 역시 8비트 프로세서와 160×144 픽셀/56색 스크린의 게임 디바이스로서는 결코 나쁘지 않은 성적이다.

미니컴보이 컬러의 라이벌은?

비교적 단순한 기술작업임에도 불구하고 미니컴보이에 대항하는 라이벌 제품은 아직 등장하지 않고 있다. 즉, 닌텐도의 시장 점유율은 현재 99%다.

일단 퍼피 인형의 Tiger Electronics는 가만히 있지 않았다. 이 회사는 1년전에 발매한 Game.com 핸드헬드의 케이스에 5가지색을 추가해 외형을 좋게 꾸밀 계획이다.

실제로 Tiger에서는 「Madden Football 99」, 「Resident Evil 2」, 「Monopoly」 등의 인기게임 타이틀 개발에 성공했다. 그러나 이러한 Tiger의 건투를 제쳐두고 모든 시선은 닌텐도에 쏠리고 있다. 디즈니 인터랙티브의 마케팅 담당 감독 Beckie Holmes씨는 '미니컴보이는 우리들에게 상당히 끌리는 제품이다. 본사의 서포트에 의해서 이 플랫폼은 더 한층 깊이 있는 것이 될 것이다.' 라고 말하고 있다.

일단 SNK Coperation of America는 「네오지오 포켓 컬러」를 6월 1일 69달러 95센트로 미국에 발매한다고 한다. 네오지오는 처리성능(16비트)과 표시색수(146색)에서 경쟁력을 부각시키고 있다. SNK는 이것으로 미니컴보이 컬러에 정면으로 도전하고 있는 것이다. 일본시장과 다른 결과가 속출하는 미국시장의 패권은 과연 어디로 향할지…

인물 전쟁이 시작된다

오우거 배틀3 -Person of Lordly Caliber-

곧 발매가 될 듯, 많은 자료가 속속 공개되고 있다. 이번 호에서는 전반적인 게임의 흐름에 등장하는 아군, 적군, 받아들이기 나름인 몬스터 등등 등장인물(?) 위주로 다뤘다. 미리 작전을 짜는 치밀함을 꾀하지 않으면 진행이 힘든 작품이니 만큼 기대를 가지고 두손 모아 기다리자.

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 시뮬레이션 RPG
▶발매일: 7월 예정 ▶발매가: 미정

이젠 작전을 개시할 때가 왔다

파라티누스

파라티누스 왕국의 남부군에 부속되어 있는 마그나스 일행. 그들과 대립하는 반란분자에는 몇 명의 이국 전사들이 있다. 사실 이 이국 전사 중의 한 명이 「전설의 오우거 배틀」주인공인 데스틴 파로더이다. 데스틴은 제노어 반란군을 지휘해 신성 제티기네어 제국을 무너뜨린 인물이다. 게다가 세력을 넓히고 있는 로디스 교국의 실태를 알기 위해 4명의 동지와 함께 파라디누스 왕국에 잠복하면서 작전을 개시한다.

반란분자로부터 유밀왕자를 무사히 구출했지만 반란분자를 몰살시키라는 명령을 받는다. 과연 마그나스는 그 명령에 따르게 될지?

파라티누스 왕국에 관계되는 인물들

마그나스 가렌토

남부군에 입대한 신병으로 부대의 지휘를 맡고 있다. 그는 반란분자와의 전투에서 자신이 가야할 길을 모색한다.

디오메디스 렌그

통칭 디오라 불리는 이 인물은 마그나스와 함께 남부군에 입대. 평소에 꿈꾸던 지휘관 자리를 빼앗겨 버린 그는 항상 마그나스를 라이벌로 여기고 있다.

마그나스의 실력을 확인하기 위해 칼을 뽑은 디오. 과연!?

휴고 밀러

마그나스 일행을 보좌해서 작전을 세우는 군사(軍師). 현재는 현역에서 물러나 신입병사의 육성에 전념을 다하고 있다.

뉴밀 둘멜

강한 의지와 신념을 가진 파라티누스 왕국의 제 2왕자. 마그나스와는 절친한 사이.

에우리 노무 레이드

파라티누스 중앙군 소속의 기사(騎士). 상급민과 귀족 이외에는 인간으로서 대접을 하지 않는 잔인한 놈이다.

지루 베리트

힘으로 적을 압도시키기도 하고 마법을 사용하기도 하는 기사. 그는 파라티누스에 반역하는 자는 모조리 제거시킨다.

몬스터를 키워보자

필드를 걸어가다 보면 가끔 드래곤 퍼피와 고렘 등 야생 캐릭터와 마주치기도 한다. 이들을 전투 중에 잘 설득해서 동료로 만들 수만 있다면 강력한 전력이 될 것이다. 여기서는 동료로 삼을 수 있는 4종류의 드래곤과 고렘을 소개한다. 크기는 L사이즈이고 구성은 1유닛에 1~2개만이 가능하다. 하지만 힘과 생명력이 강해서 전선에 나서 멋진 승리를 이끌 수도 있다. 또 드래곤을 후위에 배치하면, 파이어 브레스 등 광범위한 적에게까지 대미지를 입히는 공격을 할 수 있다. 적이 밀집한 포메이션의 경우는 배치를 변화시켜 공격을 가하자.

블루 드래곤

물의 속성을 가진 드래곤. 정신력의 패러미터가 비교적 높기 때문에 마법의 효과를 보기는 어렵다. 후위에서는 콜드 브레스를 발사.

선더 드래곤

바람을 사용해 선더 브레스를 내뿜는 선더 드래곤은 적의 공격을 회피할 확률이 높기 때문에 전위에 배치하는 편이 좋다.

고렘

생명력의 패러미터가 높고, 방어력이 뛰어난 고렘을 앞쪽에 배치시키면 3회나 공격이 가해진다. 게다가 유닛 리더가 돌 마스터가 되면 능력이 올라간다. 단 마법에 의한 공격에는 아주 약하기 때문에 위저드 등에 주의가 필요하다

레드 드래곤

불의 속성을 가지고 있는 드래곤. HP, 생명력, 힘의 패러미터가 높다. 후위에 배치하면 파이어 브레스로 적을 공격한다.

육탄공격에 대해 높은 내구력을 가진다. 마법에 약한 것이 옥의 티라면 티다.

어스 드래곤

독의 효과가 있는 에시드(산) 브레스로 공격을 하며, 대지의 속성을 겸비한 드래곤이다. 산악에서의 이동력이 높기 때문에 산이 많은 필드의 경우라면 유닛으로 구성시켜 두자.

반란분자와 제노비어 전사

프레드릭 래스킨

반란분자의 리더인 이 인물은 계급제도의 타파를 목표로 하고 있다.

데스틴 파로더

일찍이 제노비어 반란군의 리더가 된 데스틴은 제테기네어 대륙의 패권을 가지고 있는로디스 교국의 의향을 찾기 위해 반란분자와 함께 행동한다.

쿠어스 데보네아

신성 제테기네어 제국에서 사천왕이라 불리어 지고 있는 장군으로 도중 제노비어 반란군에 참가.

길버드 오브라이언

원 제노비어 왕국의 마수군단장.

샐러딘 컴

비상한 능력을 가진 자로 제노비어 반란군에 참가하고 있다.

아이셔 크누델

신성 제테기네어 제국의 병사에게 모친을 살해당한 비련의 과거를 가진 여성.

상황에 따라 레기언 편성을 하자

게임 중반쯤 되면 '센츄리언'이라고 하는 클래스를 유닛 리더로 한 '레기언 코어'가 만들어진다. 이 유닛이 있으면 최대 5유닛을 동시에 행동시킬 수 있는 '게리언 편성' 조직이 가능하다. 그러난 레기언 편성을 하면 이동속도가 느려지고 적이 가까이 있어도 자동적으로 방향전환이 불가능하다는 결점이 있다. 따라서 레기언 편성은 필드상의 거점을 이용해 전투 상황에 맞게 사용하자. 특히 다리나 계곡이 많은 필드에서는 중요한 전법의 하나로 사용될 것이다.

레기언 코어를 만들 수 있다면 즉시 행하라

레기언 코어로부터 술개기 몰려오고 있다

거점상에서 레기언 편성을 해두자

이제부터는 적의 본거지로 향하는 등 유닛을 이동시킬 경우 거점에 유닛을 집중시켜 레기온 편성을 하자.

레기언 편성을 몇 개 만들어 한숨에 적의 본거지를 제라

1 유닛을 모으자

2 유닛 교환을 선택하자

3 레기언 편성을 해 보자

4 유닛 통합 이동

다시 한 번 뛰어보자구

J리그 실황 퍼펙트 스트라이커2(가칭)

축구 팬에게 닌텐도 64는 필수 아이템이다. 온몸으로 플레이를 했던 「J리그 실황 퍼펙트 스트라이커」. 그 붐이 다시 일어날 조짐을 보이고 있다. 화려한 그래픽으로 되돌아온 「2」로 다시 한번 뜨거운 열기가 달아오를 것을 예고하고 있다.

▶제작사: 코나미 ▶장르: 스포츠
▶발매일: 7월 29일 ▶발매가: 7,800엔

퍼펙트! 퍼펙트! 퍼펙트!

석세스 모드로 J 리거를 키우자!

이번 작에서 가장 두드러진 점이라고 한다면 자신만의 선수를 키울 수 있는 육성모드, 석세스 모드가 추가되었다는 것이다. 물론 전작에서도 캐릭터 작성은 가능했다. 하지만 석세스 모드에서 만들어지는 캐릭터는 보다 개성적인 선수로 변신을 시도한다. 석세스 모드에서는 클럽에 신입으로 들어가 3년안에 프로의 J리거가 되지 않으면 안 된다. 정해진 기간 내에 오로지 연습에 연습을 거듭해 기술을 연마시켜 세계에서 으뜸가는 선수로 키울 것을 목표로 하라.

요것이 석세스 모드다!!

얼굴 타입은 3종류. 원하는 스타일로 콕 찍어주세요

주인공에게는 자신이 좋아하는 이름을 붙여주자

기본적인 준비는 완료. 다음은 피나는 노력과 반복된 연습만이…

날 더 이상 흥분시키지 마라

「2」에는 석세스 외 시합신의 대폭적인 개량과 선택 가능한 클럽의 수 증가 등등 많은 부분에서 파워업을 행했다. 물론 각 클럽의 선수 데이터는 최신이다. 또 시합 중에 사용 할 수 있는 테크닉에도 새로움이 추가되었다.

○현재 J리그에서 활약하고 있는 선수들의 실명 등장

○완벽한 패스! 좋았어!

○골 직전의 공격과 방어! 이건 게임이라구

오리지널 클럽으로 J리그에 도전!

오리지널 클럽에서 설정 가능한 것은 클럽명과 깃발, 유니폼 등이다. 또 클럽에 소속하는 선수 데이터에는 얼굴의 타입, 포지션, 등번호, 실황 중계시 골인을 시키는 선수의 호명 등 아주 세밀한 부분까지 설정이 가능하다.

○먼저 원하는 대로 클럽 이름을 정하자

○클럽의 깃발 작성

○선수의 얼굴 결정

○이 팀으로 J리그에 출전

당신에게 주어진 시간은 3년이다!

○일주일에 한번 실행하는 커맨드를 선택한다. 이번에는 뛰어들기

○특징은 한 두개가 아니다

○이벤트에 의해 선수의 특징이 다양하게 부여

○시합에 출전했다면 감독의 평가가 남아있다

○파란만장은 3년을 끝으로 당신은 이제 프로다!!

COMBOY64

이건 엽기적이다!!

바이오 렌스 킬러 -TUROK NEW GENERATION-

잠잠하던 N64소프트 시장에「튜록 2」에 대한 정보가 날아들면서 다시 활기가 되살아나고 있다. N64사상 가장 질 좋은(?) 소프트란 평을 받는 이 소프트는 광대한 맵에서 이해불능의 고난이도 수수께끼를 풀어가게 된다. 또한 밸런스 무시의 지나치게 강한 적이 등장하는 등 전혀 색다른 느낌의 생동감 넘치는 게임을 접하게 될 것이다.

▶제작사: 어클레임 저팬 ▶장 르: 서바이벌 슈팅 액션
▶발매일: 99년 6월 예정 ▶발매가: 미정

당신을 향해 공포가 밀려오고 있다

VIOLENCE KILLER TUROK NEW GENERATION
バイオレンスキラー

피 튀기는 전투가 시작된다

모퉁이를 돌자 갑자기 눈앞에 공룡이 나타난다. 추악한 얼굴을 일그러뜨리며 예리한 손톱을 들이대고 있다. 언제 어디서 이러한 적들이 당신을 덮칠지 모른다. 심장 박동 소리마저 줄여야하는 상황, 긴박감 넘치는 공포의 어둠이 당신 주위를 둘러싸고 있다.

덩치의 크기와 공포와는 무관하다

목표는 골든아이!

한편에서는 해외에서 선풍적인 인기를 끌었던「골든 아이」를 의식해서 만들어졌다는 이야기가 있다. 그래서인지 전작보다도 실내에서의 스테이지가 많이 증가했다. 또한 4인 대전도 가능하다.

적의 지능을 깔보다가는!

스나이프풍의 시야로…

멀리 있는 적만을 공격하는 특수무기도 있다

모션 캡처를 구사하는 리얼한 적. 그들은 고도의 인공지능을 가지고 있다. 그들의 행동에 맞춰 교활하고 잔인하게 대처해야만 한다.

적에게 습격을 당하게 되면 피바다가 된다

가까이 있는 적에게는 샷건을 발사

엽기적인 몬스터가 습격을 가해온다가까이 있는 적에게는 샷건을 발사

각오를 단단히 해야 할 것이다

과격하고 리얼함을 추구한다

리얼함 중에서도 피 튀기는 살생만큼 리얼한 것은 없다. 이건 스플래터급의 과격함이 그대로 살아 숨쉰다.

머리 어디 갔니?

워 블레이드로 공격하는 신

○원형이라고는 하지만 거의 형체를 알아볼 수 없을 정도로 산산조각이…

확장 램의 매력!

N64본체에 장착되어 있는 메모리 확장 팩 사용 덕에 그래픽은 꽤 향상된 느낌이다.

좀비의 모습! 죽이는구만

자결한 전사의 모습 역시 리얼하다

무기와 머리를 써라

주인공은 다수의 무기를 입수하면서 적을 몰아낸다.

오토 샷건을 장착하고 있다

64DD

거인과 인간과 대지의 드라마

거인의 도신1

「아쿠아 노트의 휴일」,「태양의 꼬리」로 유명한 이-다카즈토시(飯田和敏)씨의 세 번째 작품 「거인의 도신1」의 게임화면이 드디어 공개되었다. 조작감은 액션에 가깝지만 직접 진행하다보면 의외로 시뮬레이션이 아닌가라는 느낌이 든다. 그렇다면 기존의 풍과는 전혀 색다른 게임을 하나하나 체크해보면서 경험해보자.

▶제작사: 파람 ▶장 르: ETC
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

거인은 위대했다

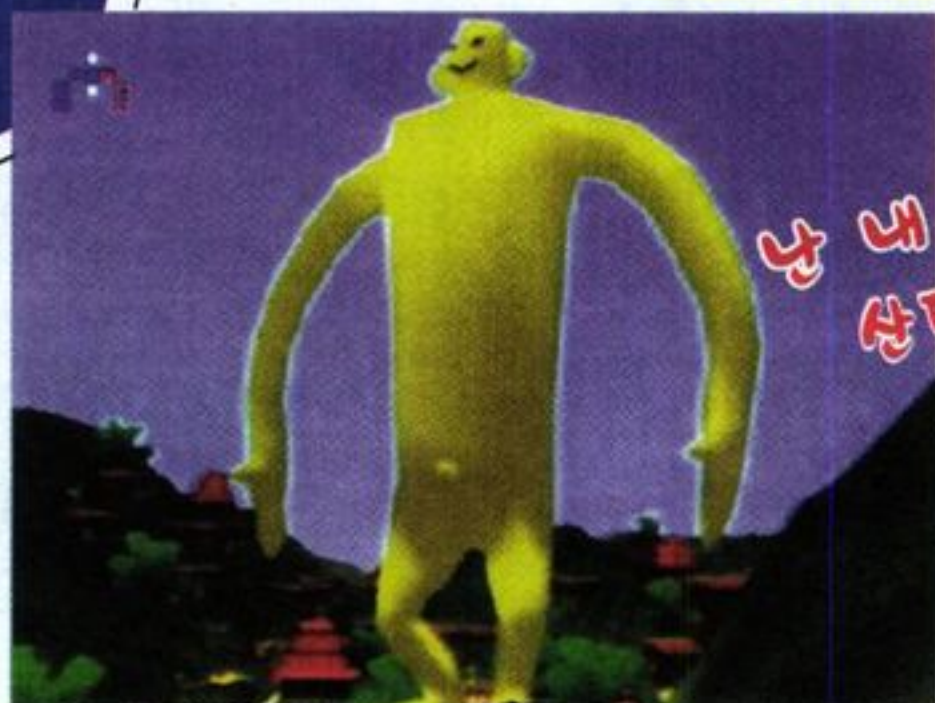
거인은 죽었어도 섬은 변하지 않는다

게임은 발드 섬이라고 하는 남쪽 섬에 플레이어의 분신인 거인이 나타나면서 시작된다. 거인은 모두 힘이 세고 발드 섬의 지형을 자유자재로 변형시켜 인간에게 도움을 주기도 하고, 한편으로는 힘을 악용해서 그들의 생활을 엉망진창으로 만들기도 한다. 이러한 거인의 행동에 대해 인간들은 감사해 하기도 하고 증오심을 가지기도 한다. 그들의 감정을 받아들이면 들일수록 거인은 점점 커져가고 힘도 증가한다.

○남쪽에 둥둥 떠 있는 발드 섬 ○기년내내 아름다운 자연을 자아내고 있다

옹기종기 모여 사는 발드 주민들

발드 섬의 사람들은 밭을 경작하면서 옹기종기 모여 부락을 만들고 있다

거인은 집과 나무를 운반할 수도 있다

○거인이 힘을 쓰면 산과 계곡, 경곡 호수 등 모든게 자유자재로 조성이 가능하다. 자신이 원하는 대로 섬을 변형시켜보라

목표를 세워라

인간들로부터 감사의 뜻이 전해지거나 증오의 노여움이 불타기 시작하면 거인의 몸집은 점점 부풀어 간다. 몸집이 커지면 당연 힘도 세지고, 지금까지 가지지 못했던 모든 것을 뜻대로 얻을 수 있게 된다. 또 대지를 움직일 수 있는 중량도 증가하기 때문에 거인은 닥치는 대로 인간을 돕기도 하고 방해를 하기도 한다.

힘이 세어지면 한번에 대량의 대지를 움직일 수 있다

거인만이 느끼는 서글픔

거대한 몸집의 거인은 보다 큰 창조력을 가질 수 있다. 다만 그 창조력이 강대한 파괴력이란 것에 조금 불안함을 느끼지 않을 수 없지만. 만약 이렇게 거대한 거인들이 부락에 모여 활기를 치고 다닌다면 윽~~~~~~끔찍하다. 하지만 진정 거인의 심리는 플레이를 해 보지 않고는 알 수 없다. 인간들로부터 감사의 뜻이 전해지거나 증오의 노여움이 붙타기 시작하면 거인의 몸집은 점점 부풀어 간다. 몸집이 커지면 당연 힘도 세지고, 지금까지 가지지 못했던 모든 것을 뜻대로 얻을 수 있게 된다. 또 대지를 움직일 수 있는 중량도 증가하기 때문에 거인은 닥치는 대로 인간을 돕기도 하고 방해를 하기도 한다.

이건 뭔가 해결책을 찾아야 할텐데…

인생은 즐기는 거야

목장 이야기 GB2

목장 길 따라 방실거리며 고운 님 함께 집에 가는데~~~~~~~~!!
저 푸른 초원 위에 그림 같은 집을 짓고, 사랑하는 우리 님과 ~~~~~~~~!!
이 노랫말이 갑자기 왜 튀어나왔는지는 의문이지만 어쨌든 이 게임을 통해 자연 그대로의 삶의 즐거움을 만끽하길 바란다.

▶제작사: 팩 인 소프트 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 8월 6일 ▶발매가: 3,980엔

신 요소가 늘어남에 따라 기쁨도 2배! 즐거움도 2배!

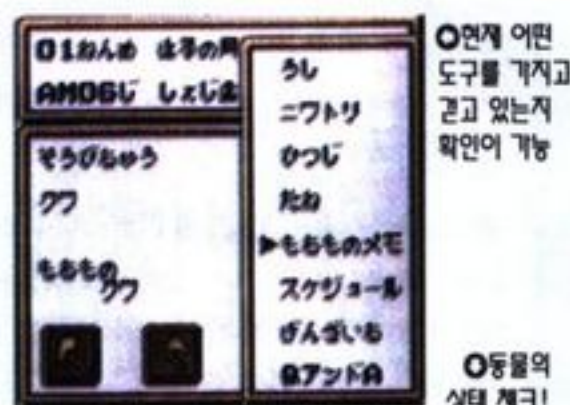
牧場物語 GB2

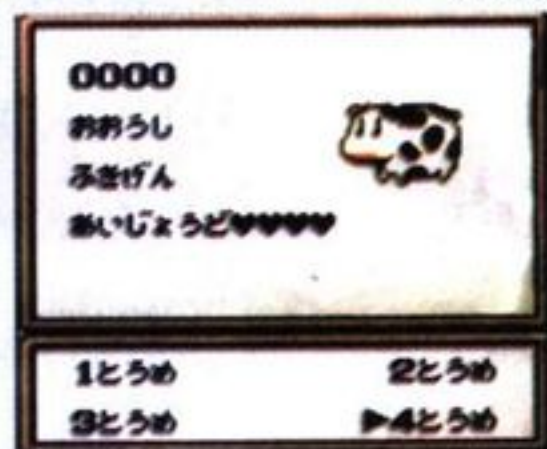
발을 갈고 작물을 수확하면서 목장 생활을 꾸려나가는 인기 시뮬레이션 게임. 전작과 비교해 이번 작에는 목장, 작물, 동물 등등 모든 면에서 대폭적으로 파워 업 되었다. 게다가 SFC판과 N64판에서 히트를 쳤던 '뒷산'도 맵에 등장하고 다양한 이벤트의 체험도 가능하다.

○남녀 구분 말고 하나 찍어 잘 키우자

○애완으로는 개, 고양이 중 선택

시스템 대공개

이번에 투입된 '시스템 수첩'은 월일, 시간, 돈 등 기본적인 것 외에 목장생활을 위해 필요한 정보를 바로바로 체크할 수 있게 만들어져 아주 유용하게 사용 할 수 있을 것이다. 현재 기르고 있는 동물의 상태를 한 마리 한 마리 확인이 가능하고 어떤 아이템을 가지고 있는지 한 눈에 볼 수도 있다.

○현재 어떤 도구를 가지고 걷고 있는지 확인이 가능

○동물의 상태 체크!

빠질 수 없는 미니게임

지금까지의 「목장」시리즈에서는 주인공의 집에 있는 TV에서 내일의 일기예보를 볼 수 있었다. 이번 「2」에서도 그것은 물론, 어떤 조건을 만족시키면 미니게임까지 즐길 수 있게 된다.

○TV에서는 내일의 일기예보가 방영

이것은 경마 게임, A, B 버튼을 연타하라

두더지 게임과 유사

15퍼즐 게임. 머리를 써야지

목장세계를 공개합니다

목장과 마을이 없었던 전작에 비해 뒷산과 멋진 목장 등이 등장하는 이번 작에는 각 장소마다 다양한 비밀이 숨겨져 있다. 그럼 목장 세계로 여행을 떠나볼까나!

목장

주인공은 소, 닭은 물론이거니와 양까지도 기르게 된다. 또한 작물의 종류도 팍팍 늘어났다. 더군다나 이름 모를 아름다운 꽃과 장미까지 재배를 할 수 있다니!

양 사육은 꽤 힘들텐데…

온실 속에서 자라고 있는 이쁜 꽃들로 인해 보다 삶이 즐겁다

풍부한 작물들. 굶어 죽진 않겠구만

뒷산

온천이 있어 편리하고 다양한 곤충들을 채집할 수 있어 더욱 목장 생활이 신난다.

지금은 곤충 채집 중!

샘

목장생활에 반드시 필요한 아주 소중한 물! 물을 제공하는 곳은 바로 퐁퐁 맑은 물이 샘솟는 조그마한 샘이다. 이 샘에는 다양한 고기도 있다는 사실!

여러 종류의 고기를 낚아 어감도를 완성시키는 것도 재미있겠다

COMING SOON!!

액션

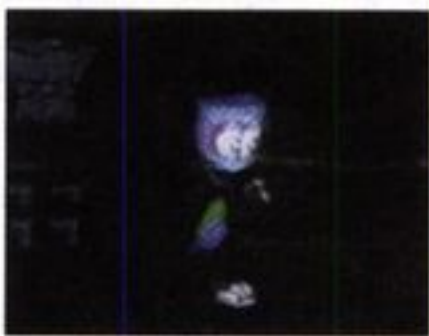
■타이토 ■미정 ■미정

슈퍼맨

20이상의 스테이지에서 액션을 구사하며 펼쳐나가는 스토리 모드와 그 외 2인 격투 대전 모드까지 탑재한 「슈퍼맨」이 드디어 우리 곁으로 가깝게 다가오고 있다는 소식을 전한다. 해외판은 거의 완성단계에 접어들었다고는 하지만 아직 자세한 라인업이 나오지 않고 있어 아쉬움이 남는다.

■UBI 소프트 ■99년 예정 ■미정

토닉 트러블

98년 발매로 알려졌던 색다른 느낌의 액션게임이 이번 게임 쇼에서 99년내 예정이라는 발표와 함께 계속 연기되고 있다. 일본풍과 프랑스풍의 멋진 어우러짐이 두드러진 이 게임은 액션이라고 하기에는 너무나 색다른 느낌과 특이함을 전달할 것이며, 이 소프트를 접하는 순간 그 놀라움에 입을 다물지 못할 것이다.

시뮬레이션

■허드슨 ■99년 예정 ■미정

64워즈

GB팩을 사용해 「GB워즈2」와 연동시켜 즐길 수 있는 전략 시뮬레이션 게임. 유니트를 생산하고, 군을 편성해 상대의 수도를 공략하는 것이 목적이다. 단 중립국에게 지나치게 폐를 끼친다면 3국전에 돌입할 가능성도 있다.

■타이토 ■7월 예정 ■미정

전차로 GO!64

N64판으로 드디어 등장하는 「전차로 GO!64」. 시리즈 최신작이 되는 「전차로 GO!64」에는 기존의 것과는 차별을 둔 여러 요소들이 준비되어져 있다. 그 중 가장 주목할 만한 것은 음성인식 시스템이 탑재되어 있다는 점. 즐길 수 있는 전차와 노선은 아케이드용으로 등장했던 「고속편 3000」을 기본으로 했다.

레이싱

■이미지니어 ■8월 6일 ■6,800엔

인터내셔널 랠리 챔피온 쉽64(가칭)

세계에서 활약중인 랠리 카가 등장하는 뜨거운 레이싱 게임. 이 게임은 전 9종류의 차종에서 자신이 원하는 것을 선택할 수 있다. 레이스 코스는 계곡, 밀림 등 변화가 심한 9코스가 준비되어져 있다. 또한 챔피온 쉽과 대전 등 풍부한 플레이 모드가 더욱 재미를 더해준다.

퍼즐

■반프레스토 ■7월 30일 ■6,800엔

로드 런너3D

퍼즐 게임의 명작 「로드 런너」가 N64용으로 등장한다. 로드 런너 64호를 조작해 3D의 미로 스테이지에 흩어져 있는 금혼을 모으는 게임이다. 통로를 막아 타일을 파괴하기도 하고 적과 함정을 잘 피해 100가지 이상 준비되어져 있는 스테이지를 돌파하는 것이 목표다.

GBC 시뮬레이션

■죠루단 ■8월 27일 ■3,980엔

햄스터 클럽

햄스터를 사육하는 육성 시뮬레이션 게임이 곧 등장한다. 준비되어져 있는 3마리의 햄스터 중 한 마리를 선택해 귀엽고 우수한 햄스터로 육성, 번식시켜 햄스터의 능력을 거루는 대회에서 최고가 됨을 목표로 한다.

■컴파일 ■7월 예정 ■미정

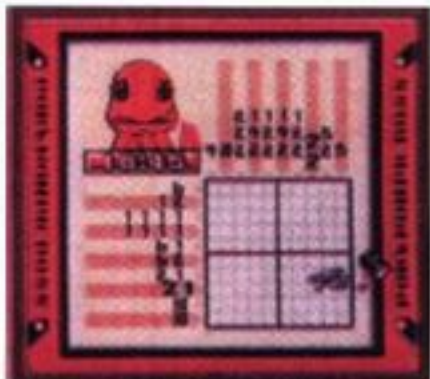
뿌요뿌요외전-뿌요워즈-

뿌요가 등장하는 시뮬레이션 RPG가 곧 발매된다. 뿌요와 함께 '뿌요테크타'라고 하는 합체 메카에 올라타 싸우면서 맵을 클리어해 가자. 테크타는 3개까지 합체시킬 수 있고 합체 패턴은 600종류 이상이다. 자신이 만든 테크타는 통신 교환도 가능하다.

GBC 퍼즐

■닌텐도 ■미정 ■미정

포켓몬피크로스

대인기 「피크로스」 시리즈에 이번에는 포켓몬이 결합되었다. 하나의 블록이 3×3크기가 되어 문제를 클리어하면 지금까지의 피크로스 보다도 정밀한 그림이 출현하게 된다. 수록 문항수는 전부 200문항 이상. 이중 포켓몬의 그림은 151마리가 숨겨져 있으므로 열심히 문제를 클리어해 포켓몬 도감을 완성시켜 보자.

GBC 스포츠

■코나미 ■6월 24일 ■4,300엔

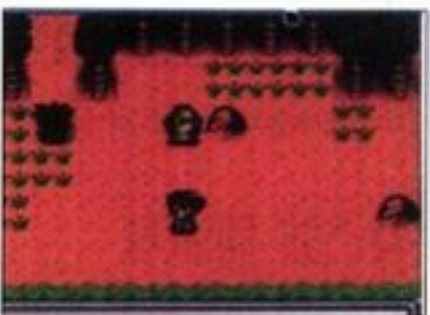
월드 사커 GB2

세계각국의 사커 강호군끼리 맞붙는 끝내주는 게임이 곧 발매일을 앞두고 있다. 전 32개 팀 총 512명의 선수들이 등장하는 이 게임은 다양한 테크닉을 구사하는 본격파 스포츠다. 게다가 일본인 선수는 모두 실명으로 등장하기 때문에 작년의 뜨거운 열전을 GB상에서 그대로 재현시킬 수 있다.

GBC RPG

■코나미 ■6월 17일 ■4,300엔

서바이벌키즈-독도의 모험자-

배 여행을 즐기던 아버지와 아들이 폭풍우에 휘말려 침몰한다. 기적적으로 주인공은 무인도에 표착하게 된다. 정신을 차린 주인공은 살아남기 위한 신념하나만으로 의식주를 확보해 가면서 맹수의 위험으로부터 자신을 지키며, 섬에 떨어져 있는 재료를 가공해 도구를 만들어 삶을 연장해 가는 새로운 느낌의 RPG이다.

■이미지니어 ■99년 여름 예정 ■3,980엔

메더로트2

이 게임에는 '오토 전투' 기능이 탑재되어 있어 스피드있는 게임을 진행할 수 있음은 물론 각각의 메더로트에 개별적인 명령을 내릴 수도 있다. 약한 적에게는 오토배틀로 진행을 하고, 강한 적에게는 스스로 지시를 내리는 등 상황에 맞는 전투모드를 사용해 게임을 진행시킬 수 있다.

N64 CHEAT CODES FOR USER

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼곳 서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층 게임파워 N64비법 담당자 앞

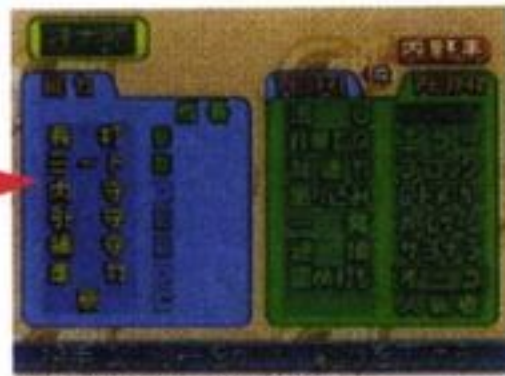
초공간 나이트 프로야구 킹2

녹색이 만능이라구

크리에이터의 새로운 선수탄생에서, 이름작성 최초의 첫 글자에 해골 마크를 넣으면 피부색이 녹색으로 바뀐다. 덧붙여 말하면, 얼굴 작성화면에서 L을 누르면 얼굴이 랜덤(무작위)으로 작성되고 1/240의 확률로 녹색으로 바뀌는 경우도 있다. 게다가 이름을 'COME녹(綠)'으로 하면, 거의 만능의 녹색 선수가 될 수도 있다.

이름의 첫 글자에 해골 마크를!

피부색이 녹색으로 된다

거의 모든 능력을 지니고 있다

이름을 'COME녹(綠)'으로 하면

데이터를 초기화시키는 방법

모드 선택화면에서 「스타트 버튼+L+Z」를 동시에 누른다. 성공하면 점멸하던 커서가 한순간 멈칫하다 모든 데이터가 초기화된다.

이 화면에서 커맨드 입력. ROM의 데이터 모두가 초기화

악마성 드라큘라 묵시록

스페셜 아이템 공개

하드 모드 출현

공통 스테이지1 – 침묵의 숲

먼저 스테이지 1의 '침묵의 숲'에 있는 스페셜 1을 취한 상태에서 게임을 클리어 한다. 그리고 그 클리어 데이터의 필드에서 다시 게임을 시작하면 하드 모드를 선택할 수 있다.

보이지 않는 길 앞에 스페셜 1이 있다

스페셜 1을 클리어!!

클리어 후 하드 모드 선택이 가능. 아이템의 위치가 달라지기도 하고 적이 강해지기도 한다

코스튬 체인지(라인하르트)

라인하르트 스테이지7 – 처형탑

처형 탑의 숨은 통로 앞에 있는 스페셜 2를 클리어 하면 된다.

십자키의 위를 눌러 캐릭터 선택

코스튬 체인지(캐리)

캐리 스테이지 7–마법탑

스테이지7 마법 탑의 통로 앞에 있는 스페셜 3를 클리어 한다.

이 복장은 PCE판의 「악마성 드라큘라X」의 마리아 복장이다

GBC 포켓몬 핀볼

뮤츠 스테이지와 뮤–의 출현!

●뮤츠의 보너스 스테이지

적다이(赤臺)는 디더와 겐가, 청다이(靑臺)는 아스와 파우와우의 보너스 스테이지를 클리어 해보자. 그러면 조건을 클리어 한 다이에 뮤츠의 보너스 스테이지가 출현한다.

●뮤–가 등장하는 조건

적다이와 청다이 양쪽에서 뮤츠를 포함한 보너스 스테이지를 각 2개씩 클리어 한다. 그리고 맵 모드에서 세키에이 고원으로 가 그곳에서 겟 모드로 들어가면 1/16의 확률로 뮤-가 출현한다.

○○바퀴씩 클리어 하는 것이 포인트. 출현 확률이 낮기 때문에 주의를 요한다. 적, 청 보너스 스테이지를 각 2바퀴씩 클리어하고 세키에이 고원으로 가자

GBC 비트 매니아 GB

dj-battle를 연주 할 수 있는 패스워드!

FREE모드에서 dj-battle을 연주 할 수 있는 패스워드가 발표되었다. 왼쪽의 패스워드는 연주 가능한 곡이 dj-battle에 한정되고 오른쪽 패스워드는 dj-battle를 포함한 전 20곡의 연주가 가능하게 된다.

패스워드: KONAMI

FREE모드에서 연주 가능한 곡은 dj-battle에 한한다.

패스워드: UUDDLRLRBA

FREE모드에서 dj-battle과 숨은 곡 5곡을 포함한 모든 곡을 연주할 수 있다.

닌텐도 드디어 움직이다!

차세대 게임기, 코드네임 '돌핀' 등장!

세가의 드림캐스트 발매와 소니의 PS2 발표에 밀려 이대로 물러나나 싶던 닌텐도가 마침내 차세대 게임기에 대한 사양을 발표했다.
지난 12일 닌텐도의 야마우치 사장은 도내 호텔에서 마츠시타전기의 모리시타 사장과 회견을 갖고 가전분야에 대한 포괄적인 상호 협력에 동의한다는 내용을 발표하고 닌텐도 미국지사에서는 코드네임 돌핀이라 명명된 닌텐도의 차세대 게임기의 기본 사양도 공개했다.
이 회견에서 공식적으로 협의한 내용과 돌핀(정식으로 붙여진 이름은 아니지만 편의상 이렇게 칭하도록 하겠다)의 스펙은 다음과 같다.

닌텐도-마츠시타의 합의 내용

1. 마츠시타전기는 닌텐도의 차세대 게임기용의 DVD미디어와 그 재생 드라이브의 개발, 공유한다.
2. 차세대 게임기와 디지털 AV기기의 융합상품을 개발한다.
3. 새로운 서비스를 창출하는 장래의 디지털 네트워크 기기와 네트워크 서비스의 응용개발을 검토한다.

돌핀의 기본사양

CPU	IBM커스텀 프로세서(PowerPC architecture 확장) 동작주파수: 400MHz 반도체 프로세스: 0.18마이크로 커퍼 테크놀로지
그래픽	미국ArtX사 공동설계 풀 커스텀 시스템 LSI 동작주파수: 200MHz 반도체 프로세스: 0.18마이크로 DRAM혼재 프로세스
메모리 유닛	고속DRAM테크놀로지 메모리 패스 밴드 폭: 3.2GB/초
소프트 공유 미디어	마츠시타전기 DVD테크놀로지 (강화 카피 프로텍터 기술 채용)

아직 명칭, 발매시기, 가격 등등의 내용에 대하여 정식으로 공개된 것은 없지만 닌텐도가 DVD를 채택했다는 것과 마츠시타와 손을 잡았다는 것은 양방모두에게 커다란 의의를 지닌다. 물론 소니의 '플레이 스테이션2'도 DVD를 채택하고 있지만 여기에서 그 이야기는 일단 접어두기로 하자. 그러면 이 발표가 가지는 의미와 앞으로의 미래에 대한 추측을 해보기로 한다.

닌텐도의 DVD채택 의도

위 내용에서처럼 닌텐도는 결국 CD-ROM을 채택하지 않았다. 이에 대해서 야마우치 사장은 "카피텍트의 문제도 있고, 개인적으로 CD-ROM에는 회의적인 인상을 가지고 있다. 게다가 종래의 CD-ROM으로는 닌텐도가 추구하는 노선을 표현할 수 없다." 라고 역설했다. 사실 우리 나라에서도 성행하고 있는 복사CD시장을 좋게 볼 리가 없는 제작사 측 입장에서, 저작권보호가 존중되는 DVD라면 닌텐도가 노리는 소프트 주도의 마케팅이 가능하다는 판단이 설만하다. 게다가 이 DVD라는 매체는 장래에 가지는 호환성을 간과할 수가 없다. 이런 기대에 대하여 닌텐도와 마츠시타 양사는 "휴대용 DVD에서도, DVD시어터에서도 자유롭게 영화와 게임을 즐길 수 있습니다." 라는 문장으로 표현했다. 즉 단순한 가정용 게임기가 아닌 다른 세계가 열리는 가능성이라 할 수 있는데 이에 대해서는 게임기의 구입 없이 소프트만 유통될 경우가 의심이 되기도 한다. 또한 지금의 스펙으로 장래의 여타 DVD와 완벽히 호환이 될까하는 문제, 그리고 DVD가 보편화되지 않은 현시점에서 너무 앞서가는 발상이 아닌가 하는 점도 지적할 수 있다. 하지만 여기서 게임시장이 가지는 기준으로만 DVD를 생각해서는 안된다. 마츠시타에서는 또 다른 나름대로의 이익을 노리고 있기 때문이다.

마츠시타가 노리는 것은?

닌텐도와 마츠시타는 기술제휴의 제1탄으로 닌텐도 이름으로 발매하는 돌핀과 거의 같은 시기(2000연말 정도로 예측된다)에 게임기와 디지털 AV기기의 융합상품인 휴대용DVD플레이어를 발매할 예정이고 이후에도 게임, 음악,

영상 수신과 네트워크 기능이 추가된 종합적 디지털 네트워크 기기 X-21을 시장에 투입할 예정이다. 마츠시타의 입장에서 보면 장래 디지털 네트워크 기기의 위치에 DVD를 놓으면 경쟁사인 소니(소니가 원래 게임회사가 아니라는 점을 생각해 주시길!)보다 먼저 DVD시장을 선점할 수 있는 이점을 지닌다. 이것은 단지 게임기 시장의 점유 싸움이 아닌 21세기 가정용 디지털 미디어의 패권을 놓은 싸움의 준비인 것이다. 물론 일본 내에서 DVD가 보편화되지 않는다고 하면 문제는 달라지겠지만 앞에서도 말했듯이 매체가 가지고 있는 가능성이 무시될 수는 없는 노릇이다. 오히려 미개척 시장이라는 관점에서 하나의 진보된 움직임이라고 할 수 있겠다.

IBM의 개입은?

CPU스펙을 보면 알겠지만 IBM사 개발의 프로세서를 쓰고 있다. 실제로 닌텐도 미국지사 사장 Howard Lincoln씨는 로스앤젤레스 E3쇼에서 돌핀을 소개하면서 "세계에서 0.1마이크로의 동(銅)칩의 실용화에 성공한 것은 IBM뿐."이라며 IBM과의 기술제휴를 강조하기도 했다. 그러나 이번 발표에서 IBM은 아무런 입장표명도 하지 않았다는 것을 생각해 보면 단순히 기술 제공 선에서 끝나지 않을까 하는 견해도 있다. 정확한 것은 모르지만 아직은 더 두고 볼 일이다.

그렇다면 N64는 포기하는가?

현 N64유저라면 누구나 기다리는 바로 이 점에 대해서 마침 64DD에 관한 뉴스가 있었다. 처음에는 "가까운 시기에 발표 예정이다."라며 정확한 언급을 회피했으나 얼마 후에 1999년 6월말에 발매 예정이라는 좀 구체적인 시기를 밝혔다. 원래 64DD는 1996년 말에 발매 예정이었으나 발매가 계속적으로 연기되어 일부에서는 "차세대 게임기를 발표하고 64DD는 발매중지, N64는 포기인가."라는 의심의 목소리도 있었으나 이번 발표로 그러한 의문은 해소된 셈. 또 다시 발매가 연기될지는 두고 볼 일이지만 적어도 닌텐도에서 포기하지는 않겠다는 의지는 표명되었다고 봐야겠다. 하긴 2000년 말, 현실적으로는 2001년에 등장할 게임기를 기다리며 아무 것도 하지 않을 닌텐도는 아닐 테니까 말이다.

개발 상황은 어떻게….

현재 CPU의 경우 미국 IBM에서 제작을 맡고 있다. 기존의 명령체계에 3차원 그래픽의 구현성능향상을 목표로 만들고 있으며 당사의 0.18룰의 배선기술을 사용하고 있다. "곧 설계가 끝나는 단계에 와 있다."라며 이전에 상정했던 2000년 말 발매를 앞두고 준비를 하는 모습. 그래픽 하드 쪽의 경우는 CPU보다 개발이 더 늦어지는 듯 하다. 특제의 전용 LSI를 채택하였으며 개발은 닌텐도와 미국 ArtX사가 공동으로 개발하고 있다. Artx사는 N64의 렌더링LSI를 닌텐도와 공동개발 했던 실리콘 그래픽스의 20인 정도의 기술자들이 설립한 벤처기업으로 그러니 만큼 기본적으로 N64의 그래픽은 초월하는 수준을 기대할 수 있을 것이다(물론 드림캐스트나 PS2의 그래픽이 대단한 수준이라 그 정도는 따라가지 않겠는가 하는 의견이 지배적이다). 한편 제조는 NEC가 맡고 있다고 한다. 어찌되었든 2000년 말에는 돌핀을 구경할 수 있을 것을 한번 기대해 본다.

DVD탑재에 따르는 여러 가지 가능성

DVD라는 매체에 대해서 '대용량의 쓰기 가능의 기록모체를 이용하겠나'는 질문이 있었는데 이에 대한 반응이 재미있다. 일단은 명확한 답은 회피한 셈인데 닌텐도의 야마우치 사장은 "탑재할 것이다."라고 발언했지만 같은 닌텐도사의 제조본부개발 제3부 부장을 맡고 있는 타케다씨는 이를 부정하는 발언을 했다. 결국 사장 의도대로 될지 개발부 부장의 의도대로 될지는 모르겠지만 정확한 의견타협이 되지 않은 것은 사실. 거기다가 마츠시타의 모리시타 사장은 "모든 DVD포맷에 대응한다."라고 말했으나 닌텐도 측에서는 기존의 DVD와는 포맷이 다를 수도 있다는 의견도 있어서 이점에 대해서도 절충이 필요할 것으로 예상된다. 절충 결과에 따라 지금 발표한 포맷과는 꽤 차이가 있는 게임기가 나올 수도 있는 것이다.

서드파티에 관하여

아무래도 독자들이 가장 관심을 가지는 부분이 이 부분일 것이라고 생각된다. N64가 서드파티의 부재로 플레이스테이션과 새턴에 밀렸다고 생각하는 사람이 의외로 많기 때문이다. 그런데 이에 대한 닌텐도의 의견은 꽤나 황당한 것이었다. 돌핀용의 DVD-ROM소프트 개발은 닌텐도와 그 파트너 사에서만 개발하고 현재 다른 서드파티에의 소프트 의뢰활동 등의 생각은 일절 하고 있지 않다는 것. N64개발 초에 스퀘어의 「FF6」의 이미지 그래픽을 대대적으로 선전하던 모습과는 사뭇 다른 모습이다. 도대체 어떤 생각을 하고 있는지는 알 길이 없지만 아마도 서드파티 쪽에서 참가의사를 밝히지 않는 한 먼저 의뢰제의는 하지 않겠다는 뜻으로 해석된다(N64 때의 스퀘어의 참가 포기 같은 불미스런 사건은 다시 겪지 않겠다는 것인가?).

닌텐도, 다른 시장으로의 진출 모색은?

마츠시타의 모리시타 사장은 "마츠시타는 게임시장에 게임머신으로서 참가하는 것은 아니다." 라며 이후에 DVD비디오, DVD오디오 등등의 시장 점유를 모색하는 듯. 하지만 닌텐도는 게임기시장 이외의 시장에 대한 구체적인 언급이 없었다. 아마도 마츠시타에서는 게임기 시장에는 관계하지 않는 대신 나머지 시장에서의 주도권을 가지겠다는 의도인 것 같으나 그에 대한 닌텐도의 대응의견이 없는 것은 닌텐도로서도 나머지 시장의 이익을 포기하지 않겠다는 것인지에 대해서도 의문이 가는 점이다. 한 가지 상기해 둘 점은 마츠시타가 옛날 3DO의 후계기종인 M2의 개발을 모색했었다는 것이다. 결국 출시되지 않고 꿈의 계획으로만 끝났었지만 여전히 그 노하우는 남아있을 것이다. 카트리지 기술만을 추구한 나머지 다른 매체의 기술 개발에 소홀했던 닌텐도보다는 돌핀의 개발에 있어 훨씬 우월한 입장에 있을 수 있다는 해석도 내릴 수 있는데 닌텐도가 어떻게 대응을 내릴지, 과거 소니와 슈퍼패미콤 확장 기기였던 플레이 스테이션(공교롭게도 소니의 그것과 이름이 같다)처럼 계획이 무산되어 버리는 것은 아닌지(당시 닌텐도에서 너무도 이익비율을 불공평하게 나누었고 경영에 있어서도 닌텐도가 너무 주도적으로 나섰기 때문에 계획은 무산, 다시 필립스에게 손을 뻗어보았지만 실패. 결국은 그 후 다시는 CD-ROM계획은 추진하지 않았다) 불안한 점이 여러 군데 산재해 있는 것은 사실이다.

그렇다면 앞으로 닌텐도의 게임은 어떻게 흘러 갈 것인가?

양사에서는 현존하는 최강의 기술을 결집하여 게임기를 만든다고 공언하였다. 그리고 확실히 그 능력은 PS2를 능가한다고 자신하고 있다. 지금까지 게임기 시장의 중심을 형성했던 닌텐도이니 만큼 계획이 깨지지 않는 한 단순한 허풍은 아닐 것이다. 아니, 실제로 N64의 성능은 뛰어났기에 실제로 PS2를 능가할 가능성은 충분히 있다. 하지만 N64가 그렇게 훌륭한 성능을 지니고도 시장에서 밀렸다는 점을 생각할 때 불안한 요소가 있는 것도 사실이다. 당장 세가의 드림캐스트가 그다지 선전하지 못하고 있다는 점을 볼 때 역시 높은 능력만이 전부가 아니라는 것은 증명된 셈이다. 소니가 시장의 판도를 쥐게 된 현 게임시장에서 닌텐도는 과거의 영광을 다시 찾을 수 있을 것인지? 그리고 닌텐도가 합의의 내용에서 얻으려는 것은 단순히 기술만 일까? 앞에서도 이야기했지만 양사는 공동으로 X-21이라는 디지털 기기를 만든다고 한다. 현재 DVD기술이 전무한 닌텐도에 있어서 이것은 기술 습득의 훌륭한 기회라고도 볼 수 있다. 하지만 게임시장의 쇠퇴를 가장 먼저 예견하고 주장한 야마우치 사장이 경영하는 회사인 만큼 이제는 슬슬 다른 시장으로 눈을 돌리는 것은 아닐까? 화투와 트럼프 제조 회사로 출발한 닌텐도가 패밀리 컴퓨터와 슈퍼패미콤, 그리고 N64를 거쳐 여기까지 왔다. 놀이 문화로 일관한 닌텐도의 경영도 변하는 것이 아닐까하는 생각도 든다. 여하튼 지금까지 보여준 저력이 앞으로의 닌텐도를 어떻게 이끌어 나갈지 천천히 두고 보기로 하자.

여성 독자초청

우리도 뭉쳐보자구요!

오락실도 남녀공학!

여성들이여! 아직도 눈치를 보십니까? 아직도 망설여지신다구요? 아직도 남녀 차별 속에서 목소리를 죽이고 계십니까? 아직도 …. 누가 게임은 남자들만 하는 것이라 했던가? 오락실에 여성들이 한자리씩 차지하고 있는 광경은 더 이상 낯설지 않는 자연스런 오락실 풍경으로 자리잡혀가고 있다. 이젠 게임 문화의 주체도 인식도 분명 바뀌고 있고 또한 바뀌어야 한다. 점점 늘어가는 파워 여성 독자들! 한마디로 표현하면 자기 표현이 강하고 개성이 있다는 것. 아직은 대부분이 학생신분이라 공부가 주가 되어야 하지만 공부 외에 충분히 열광할 수 있는 부분, 열광하고 있는 부분은 무궁무진하다. 그들 대부분은 게임에 열광하고 만화에 중독 되고 애니에 빠져 있다. 하지만 이러한 열정이 너무나 부럽고, 아름답고, 도전적이어서 그들과 직접 접촉해보았다.

정지은

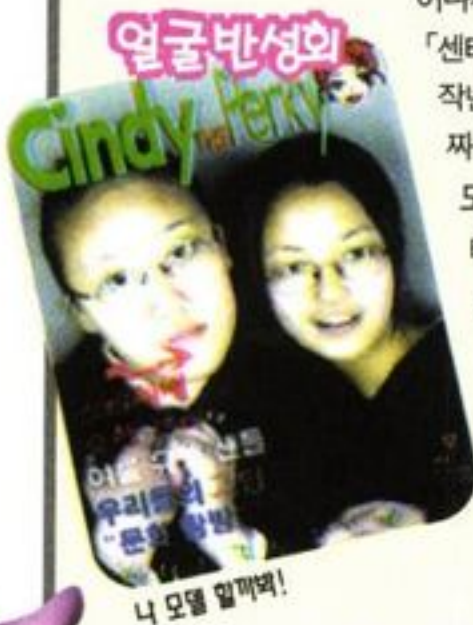
서울시 동대문구 장안 1동 424-4 화양주택 102호

- **보유하고 있는 게임기명:** 98년까지- SS, 99년부터-N64
- **좋아하는 장르:** 연애 시뮬레이션
- **좋아하는 소프트:** 센티멘탈 그래피티

안녕하세요. 지은이입니당…HAHA. 여성독자 페이지가 생겨서 이런 글을 쓰게 된 것이 그저 영광입니다. 저의 게임시작은 동생이 SS를 사면서 시작했는데 지금은 게임에 푹 빠져 사경을 헤매고 있습니다(옛날에는 용산가서 그림이 그려진 CD가 있길래 게임 CD인지 VCD인지 몰라서 물어 봤다가 별나라에서 왔냐는 소리를 듣기도…). 그것도 연애 시뮬레이션에 …. 요즘에는 여성 유저들도 늘어나서 저처럼 연애 시뮬레이션이나 액션을 즐기는 사람이 많을 거라 봅니다. 「센티멘탈 그래피티」는 97년 작이지만 저는 작년까지도 신나게 즐겼답니다(왜 작년까지만 했느냐?- 이유인 즉, 동생이 SS를 팔고 N64를 샀기 때문…못된 짜식). 저는 여러모로 센티멘탈은 매력 있는 작품이라고 생각해요. 캐릭터들도 개성적이고(이건 실험을 해봤습니다. 센티멘탈을 모르는 아이에게 캐릭터 사진을 보여주고 락을 할 것 같은 애를 골라봐…했더니 모두 치에를 꼽았답니다. 애들이 천재였는지). 그리고 12명의 스토리가 모두 좋습니다. 게다가 하는 사람의 의지(?)에 따라서 호감도를 높일 수 있으니…짱입니다. 그에 반해 「피아캐럿에 잘 오셨습니다」는 제멋대로… 글구 조금만 잘못해도 BAD ENDING이…(이럴 경우 속이 터져버릴 것 같다. 몇 시간을 투자했는데… 내 시간을 돌려도). 이 이외에도 게임세계에는 매혹적인 유혹이 너무너무 많은 것 같아요. 하여튼 주저리 주저리…(허우적님의 주저리 주저리가 아니랍니당). 앞으로도 여성 유저가 더 많이많이 생겨났으면 좋겠어요. 그리고 여성전용 게임도 등장하길 바라고, 예를 들면 멋있는 남자 12명이 나오는 게임…HAHA. 솔직히 모두의 바램이죠. 그리고 여성들의 장르에 대한 폭도 아아주~~~~~아주 넓어졌으면 좋겠어요. 마지막으로 여성 유저 들이여 파이팅!!!!(앗 썰렁썰렁~~~)

얼굴반성회

니 모델 할까봐!

딸기 공주이요. 왕자님~~~ㅁ

이경진

서울시 강북구 수유 3동 36-19

- **보유하고 있는 게임기명:** PS
- **좋아하는 장르:** RPG
- **좋아하는 소프트:** 테일즈 오브 판타지아

안녕하세요. 게임챔프 시절(98년 8월호-여성독자 페이지) 한번 인사를 드렸던 파워 걸 경진입니다. 멋진 플레이를 하면서 모두들 잘 지내고 있겠죠. 저 역시 오늘도 여성 게임해방을 외치며 오락실을 배회하고 있습니다. 이 배회가 언제까지 계속될지는 모르지만 전 믿고 있습니다. 그리고 계속해서 여성 해방을 힘차게 외치며 게임운동에 앞장 설 것입니다.

여성 유저들이여!! 타올라라!!

얼굴반성회

이젠 혼자가 아닙니다. 이거들을 풀었습니다

김지연

서울시 동작구 사당동 43-16호

- **보유하고 있는 게임기명:** PS
- **좋아하는 장르:** RPG, 액션
- **좋아하는 소프트:** FF시리즈

안녕하세요. 세화여중 2학년 김지연입니다. 이렇게 게임지를 통해 수많은 게이머들과 인사를 나누게 될 줄이야. 제가 게임을 처음 접하게 된 계기는 언니가 어느 날 갑자기 자기랑 게임기를 사자고 제안을 하면서 부터였습니다. 그 당시 저는 패을 꽂으며 하는 것이랑 손바닥만한 자질구레한(?)것 이외에는 게임기에 대해서 전혀 무지했던 때라 당연 거절했습니다. 하지만 언니는 기어이 통장을 털어서 일을 저질렀습니다. 언니가 맨 처음 사왔던 소프트는 「파이널 판타지7」. 오프닝의 화려함을 뒤로한 채 기차에서 내려 전투를 하고 난 후 길을 헤매던 언니…. 게다가 메모리 카드가 없어 세이브도 못하고 이리저리 방황하던 언니 모습이 선합니다. 하지만 저에게는 그다지 RPG가 맞지 않았습니다(못 하는게 절대 아님!). 그래서 저는 게임샵에 가서 다짜고짜 이렇게 말했습니다. "슈퍼마리오 같은 거 있어요?"옆에 있던 사람은 상당히 웃었을 것입니다(빠득!). "그런 건 없고 이건 어떠냐?" 하시면서 건네주신 「크래쉬 밴디 쿳1」. 중1. 이때 전 극비 마약인 액플을 알게 되었습니다. 비록 언니친구로부터 빌린 것이었지만 정말 하늘을 나는 기분이더라구요. 당시 개교기념일인 관계로 언니는 집에서 액플을 사용해 플레이를 했습니다. 전 수업이 끝나는 대로 부랴부랴 달려왔죠. 언니는 「제노기어스」를 하고 있었습니다. 느낌이 이상해 어떻게 된 거야고 물어보니, 메모리가 날아갔다고 하더군요. 무한 역경을 딛고 헤쳐간 「파판7」. 저는 주체 할 수 없을 허무감에 눈물이…. 반드시 엔딩을 보자는 일념하에 죽도록 했는데(부끄러운 이야기지만 소지하고 있는 15개 정도의 소프트 중 엔딩을 본 것은 하나도 없다. 못해서라기 보다는 자꾸만 새로운 것을 추구하다 보니…).

근데 요즘은 부모님의 따가운 시선 탓에 뒤통수가…. 게임을 못하게 합니다. 아 비굴해라. 그래서 요즘 GB컬러를 살 생각을 하고 있습니다. 「두근두근 메모리얼 포켓」이 너무너무 하고 싶고 엄마의 간섭 또한 별로 없을 테니 반드시 살 것입니다. 보다 깊고 넓은 게임세계를 접하기 위해 노력할 것입니다. 그럼 여성독자들의 번영을 위해 파이팅!(하하하!!!)

얼굴 반성회

너에게 나를 보낸다

조은하

서울시 영등포구 문래 6가 55-1 현대 APT 601동 1410호

- 보유하고 있는 게임기명: PS, SS
- 좋아하는 장르: 액션, 시뮬레이션, 퍼즐, 한마디로 가리지 않음!
- 좋아하는 소프트: KOF 97, 98

아직 많은 게임을 접해보지는 못했습니다. 시간도 시간이지만 게임 하면 좀 ~~~~~. 하지만 곧 이런 생각은 완전히 제거될 조짐이 보입니다. 게임기를 처음 만난 건 작년 가을쯤 동생이 용산에서 열린 게임대회에 나가 3등을 해서 SS를 타오면서 부터였습니다. 한마디로 신기 그 자체였습니다. PS, SS, N64 등등 비디오 게임은 잡지랑 동생을 통해 익히 알고는 있었지만 실제로 접해 본 것은 그 당시가 처음이거니와 CD가 돌아가는 게임이란 것이 날 더욱 놀라게 만들었습니다. SS를 신나게 즐기다 조금씩 싫증이 나기 시작하면서부터 동생은 PS를 사달라고 조르기 시작했습니다. 우린 SS & 소프트를 PS와 바꾸게 되었고, 처음엔 별로 내키지 않았지만(내 돈이 날아갔으니…)어느새 나도 모르게 PS에 빠져 그 맛을 알아버렸습니다. 여기서 또 문제가 발생합니다. 나의 변덕쟁이 동생이 불연 듯 SS을 다시 사달라는게 아닌가!! 충격을 먹었습니다. 동생의 삐짐은 어마어마하기에 난 또 거금을 내 놓아야 했습니다. 그래서 지금은 SS, PS 둘다 보유하고 있습니다. 지금 바램이 있다면 제발 동생이 DC엔 손대지 않기를 바랄 뿐입니다(으~~~난 네오지오 포켓 컬러 갖구 싶다. KOF 없인 못 살어!- 무신 상관? I don't know). 솔직히 게임계에 발을 들여놓기 전에는 잡지를 사는 것조차 반대를 해 왔는데 언제부터인가 제가 더 적극적이 된 것 같습니다. 아직도 게임 진행은 서툴지만 앞으로도 줄기차게 게임을 하고 싶습니다. 아니 게임세계가 너무나 좋습니다. 마지막으로 게임파워에 하고 싶은 말이 있습니다. 전 원래 만화 광입니다. 게임도 그림을 먼저 보고 판단할 정도로 그림 이미지에 관심을 가지고 있습니다. 일본은 게임이랑 만화 잡지가 통합되어 있는 경우가 종종 있는데 우리 나라도 하루빨리 그렇게 되어서 만화 분야도 많이많이 나왔음 좋겠어요. 일본 것을 수입하는 것 보다 우리가 바꾸면 더 좋지 않나요? 그래도 요즘 게임파워는 점점 게임&만화 잡지에 가까워지는 거 같아서 좋아요. 더욱더 열심히 저희들을 인도해 주세요. 그럼 이만!!

얼굴 반성회

굳은 결심을 하고, 이 너도 강한 의지를 보여줘야지

이 눈빛에 빠져 들 남자 어디 없수?

민애홍

서울시 영등포구 여의도동 미성 APT B동 602호

- **보유하고 있는 게임기명:** PS, GB
- **좋아하는 장르:** RPG
- **좋아하는 소프트:** 「FF8」, 「FF6」

안녕하세요. 여성 게이머라고 자신 있게 말할 수 있는 민애홍입니다. 우하하하 ~~~~~. 지금 전 여의도에 있는 윤중중학교 1학년에 재학중입니다. 게임은 저의 오빠 덕에 7년 정도 전에 처음 접했습니다. 지금은 PS와 GB를 가지고 있지만, 예전에는 FC, SFC, SS, N64도 갖고 있었습니다. 물론 PC게임도 무진장 즐기고 있습니다. 현재 비디오게임은 FF8, FF6 진행중이고 PC게임으로는 스타크래프트를 즐기고 있습니다. 아! 저의 별명은 MIN ZILLA(민질라)입니다. 힘도 세고, 괴팍해서 붙여진 것이라고 친구들이 그럽니다. 얼마전 우리 반 남자 애들에게 "요즘 이 게임이 이러쿵 저러쿵"이야기를 했는데 어떤 모~~~~~옷 생긴(여드름도 팍!팍!) 남자녀석이 "너도 게임하냐?"라고 물었습니다. "응!"이라고 대답을 했더니 "허억!여… 여자가 게임을 하다니…역시 넌 남자였군. 힘도 무진장 세게…."이렇게 놀리는 겁니다. 저는 그냥 아직은 여자들이 게임을 많이 하지는 않는다고 생각은 하고 있었지만 여자가 게임한다는 것을 이상하게 생각하는 것은 정말 참을 수가 없었습니다(부르르르~~). 경고! 이런 사고방식은 하루빨리 바꿉시다. 그리고 어른들은 게임이 무조건 나쁘다고 생각을 하시더군요. 무조건적으로 나쁘다고 하는 것은 옳지 않다고 봅니다. 바램! 어른들도 게임을 보는 시각이 달라졌으면 합니다. 너무 말이 많았나요? 그럼 마지막으로! 게임파워 친구들! 이제 헤어질 시간이에요. 아이~~시러~~시러~. 안뇽!!!!!

새 한 마리도 하늘과 땅에 있을 때에 따라 많이 다릅니다. 또한 하늘에서도 높이 나는 새와 낮게 나는 새로 나눌 수 있습니다. 높이 나는 새는 기류를 이용하여 날개짓을 하지 않고, 대신에 천천히 삶을 관조하는 시간을 버는 것입니다. 복잡한 지상의 모든 것을 한눈에 보고 단순화시킵니다. 날개짓에 바쁘다 보면 목적지로 가야 되겠다는 생각으로 산만해지지요.

- 높이 나는 새의 눈으로 보라-의 한 부분 -

중간 고사가 끝난 지 나흘이 지났군요. 저는 항상 시험 보기 전날에 벼락치기로 공부합니다. 힘들 것 같죠? 아닙니다(라고 말하지만 실제로는…). 저의 오랜 경험을 통해 얻은 요령을 바탕으로 벼락 프로젝트를 구상해 이를 실천에 옮깁니다(말이 거창하지 실제로는…). 여기까지 쓸데없는 소리였습니다. 구구리님께서는 안녕하시죠? 저는 요즘 게임을 별로 못했어요. 학교 다니랴, 일어학원까지… TV에서는 왜 이렇게 재미있는 프로가 많은지… 그리고 결정적으로 오락을 1~2시간만 해도 눈이 피로해집니다. 그래서 잠깐 눈을 감으면 아까운 시간이 막 지나가지요. 예전에는 하루 종일 해도 끄떡없었는데~ 여기서 화제를 전환하겠습니다. 게이머의 생명인 눈. 이것이 없으면 게임은 물론 살아가는데 힘이 들죠. 이런 눈이 저에게는 두 개가 있습니다. 하지만 이런 제 눈이 심한 일을 계속하다보니 이제는 특수 아이템 없이는 일을 제대로 하지 못해요. 특수 아이템은 시간이 지남에 따라 돈을 발라 레벨 업을 시켜줘야 합니다(자꾸 헛소리만 해서 죄송). 구구리님의 눈은 어떠신지 궁금하네요. 그리고 오락을 할 때 눈을 보호할 수 있는 방법 좀 가르쳐 주세요(오락을 안 하면 되나?) 지금 중3인데 늙어갈수록 게임 할 시간이 더 줄어들 것 같아 걱정이네요. DC, N64, SS가 존재하는 그런 시대의 7살 꼬마가 되고 싶어요. 아무쪼록 구구리님 게임 열심히 하시고 모든 게이머분들 눈 보호하세요. 그럼 안녕히!

태림군 여전히 바쁜 나날을 보내고 있겠죠? 태림군 사연을 읽고 있으면 대개 할 일도 많고 스케줄이 빵빵한 느낌이 들어요. 근데 왜 바쁜 거죠? (구구리의 헛소리가 시작됩니다) 태림군 이런 말이 있죠. '건강은 건강할 때 지켜야 한다.' 한 살이라도 젊었을 때부터 체력을 탄탄히 하고 근력을 기르는 사람과 몸이 망가져감을 느끼기 시작하면서 재생을 위해 피나는 노력을 하는 사람! 태림군은 어느 쪽에 해당하는지 모르지만 구구리는 후자에 가깝다고 할 수도 있겠네요. 특히 태림군이 가장 신경 쓰는 눈에 관해서 구구리도 더 이상 할 말이 없었습니다. 정말 한때는 시력 좋다는 것만 믿고 밝은 세상 남 부러울 게 없었죠. 하지만 방심은 금물! 정말 맛 가는 건 잠시더라구요. 하루아침에 눈앞이 침침해지고 갑갑해 오는 게 정말 가장 소중한 것이 퇴색되어 가는 느낌이었어요. 아마도 태림군의 나이정도에 저 역시 그런 증세를 느꼈으니 태림군도 지금이 가장 신경 써야 할 시기인 것 같은데…. 눈을 보호할 수 있는 방법이라…! 구구리의 제안1- 항상 상쾌한 기분을 가지도록 노력하라! 그게 힘들면 직접 산이나 들이나 맑고 상쾌해 보이는 것을 보면서 그렇게 되기 위해 노력하라!

제안2 - 적당한 눈 운동과 마사지를 매일매일 규칙적으로 하라!

제안3 - 무슨 일을 하던지 집중 후에는 반드시 휴식 시간을 가져라!

제안4 - 영양이 듬뿍한 맛있는 음식을 가리지 말고 맛있게 먹어라!

태림군도 빤히 알고 있는 것들이지만 실천이 힘들다고 하겠죠. 하지만 건강은 건강할 때 지켜야 한다는 것 명심하고 오늘부터 실천해 보십시오. 그럼 안녕!!

안녕하세요? 두근두근 구구리얼에 처음 문을 두드리는 마산에 사는 안병술입니다. 항상 즐겁게 보기만 하다가 편지를 띄우려니 긴장되는군요. 두근두근.. 저번 6월호에서 '성은' 독자의 사연을 보고 이렇게 펜을 듭니다. 제 이름은 '안병술'. 뭐, 대강 아시겠죠. 어렸을 때부터 제 이름 제대로 불러주는 사람은 저희 가족 말고는 없다고 생각할 정도로 저에겐 이름 때문에 별명이 많았습니다. 술병, 병따개, 술병안, 소주, 맥주... 누군가 술에 대해 이야기를 하면 뜨끔했고 술을 잘 마신다는 오해도 받았으며 장난으로 지은 가명이라는 소리도 들어 봤습니다. 하지만 지금은 괜찮습니다. 오랜 고난에서 생긴 경험으로 면역이 생겼다고나 할까... 그래서 누가 제 이름을 제대로 부르지 않을 땐 더 심한 반격을 가한답니다. 후후... 그럼 이만.

TO ALL : 이름 가지고 놀리지 맙시다! 유치한 짓입니다.

병술군을 환영합니다. 무엇보다 동병상련이라고나 할까? 혹시 저의 본명을 아시나요? 아주 평범한 제 이름이 지역에 따라서는 곤욕아닌 곤욕을 치르게 되는 이름이죠. 정식으로 밝히지만 제 이름은 구언정입니다. 평범하면서 꼭 튀기 위해 지어진 이름 같죠. 병술군은 경상도 사나이니 왜 제 이름이 문제가 되는 지 눈치를 채셨는지 모르겠네요. 저의 부모님은 경상도 분이시고 저 역시 어린 시절은 경상도에서 자랐습니다. 은정과 언정의 발음상 차이점!! 경상도 분이 가장 발음하기 어려워하고 타향살이하시는 경상도 분들이 발음으로 놀림을 받거나 고생을 한다면 '으'와 '어'의 차이일 겁니다. 어린 시절 경상도 부모 탓에 은정이란 발음이 언정으로 문서화되어 오늘의 제가 있게 된 것이라고 국어 시간만 되면 경상도 발음의 실수 표본으로 오르락 거렸습니다. 버젓하게 한자까지 있는 제 이름이 이렇게 서러움을 겪었다는 것을 우리 조상님께서 아신다면 노발대발하실 겁니다. 정말이지 초등학교 시절 몇 장 받아보지 못한 모든 상장이나 이름이 명시되는 모든 곳에는 티가 있습니다. 한번에 구언정으로 적혀져 있는 경우는 거의 없습니다. 99%가 은정에 수정이 가해져 언정으로! 그래서 항상 이름을 말하기 전에는 미리 말을 하죠. "언니 할 때 언자요."하지만 서울 생활을 시작하면서 가장가장 기뻤던 것은 제 이름을 한번에 알아듣는다는 거죠. 병술군의 TO ALL에 적극 동참합니다. 병술군 앞으로 닥쳐올 시련에 우리 굴하지 말고 꿋꿋하게 버팁시다.

닌텐도를 너무나 싸랑(?)하는 김주현이라 합니다. 다름아니라 DD를 너무나 기다리던 중 5월호 모 잡지 닌텐도 코너 앞에 DD 뭐 어쩌고저쩌고 하길래 바로 사버렸습니다. 기분 좋은 마음에 곧장 집으로.. 먹는 것도 좋은 것이면 LAST(?)로 먹던 놈이기에 아주 천천히, 볼 건 별로 없었지만 음미하며 마지막 닌텐도 코너의 앞부분으로 갔습니다. DD의 우수성을 잘 말해주더군요. 전 속으로 '아이구 요런 기특한 것들..' 이렇게 생각하며 마지막을 보니 '죄송합니다. 그 병기 폐기되었습니다.' 하는 게 아닌가! 그 밑은 'N64 유저들을 애도하는 글입니다' 이렇게 나왔습니다. 하늘이 무너지는 줄 알았습니다. N64가 이렇게 끝난다는 말인가... '정찬할 거 다 해놓고 앗 그 병기 폐기되어 애도한다니 XX 이제 모 잡지 안 산다 안사' 다짐하고 힘없이 한 달이 지나 POWER

를 보다 놀라 부렀습다. COMING SOON에 '젤다의 전설'과 'F제로'의 끝에 DD가 붙어있는 것이 아닌가 역시 DD를 버릴리 없지 암… 근데 구구리 누님 DD 나오는 거 100% 맞지요. 제발…

주현군의 불안에 떨고 있는 눈망울이 눈에 선합니다. 하지만 구구리가 누굽니까. 독자를 위해서라면 물불 가리지 않는 정의의…더 이상은 말 않겠습니다(곁눈질하는 주위의 시선들). 어쨌든 주현군이 그렇게 원하는데, 만약 닌텐도가 DD사업을 포기했다면 제가 닌텐도사를 사서라도 만들어 내겠습니다(너무 오반가?). 주현군! 걱정하지 마십시오. 64DD는 곧 우리 앞에 짜~짠하고 등장할 것입니다. 사실 확실한 날짜와 형체를 보여줄 수 없어 저 역시 답답하고 가슴이 아프지만 우리 확고한 믿음을 가지고 기다려 봅시다. 절대 주현군을 실망시키는 일을 없을 것입니다. 그런 의미에서 우리 신나게 콘트롤러를 조종해 볼까요. 근데 주현군 N64는 가지고 있나요?

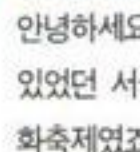
안녕하세요. 구구리 누나. 누나의 이야기를 듣고자 이렇게 글을 올립니다. 다름이 아니라 저는 써클활동으로 만화부에 들었는데 지금 만화를 지도해주시는 선생님이 영 아닙니다. 이게 제대로 가르쳐 주는 건지. 첫 시간이었죠. 전 기쁜 마음으로 만화에 열중했죠. 그 선생님께서는 서론을 마치고 A4용지를 돌리면서 이걸 그리라고 했습니다. 그래서 받아서 보니…전 할말을 잃었습니다. 오리, 사자, 강아지, 돼지, 사람다리, 코끼리, 전 속으로 무지 화가 났습니다. 그래서 받자마자 3분 이내로 연습장에 똑 같이 그리고 만화책을 읽었죠. 그러더니 저보구 왜 그리지 않냐고 해서 전 당당하게 다 그렸는데요 하자마자 아이들은 우와 잘 그렸다면서 칭찬해주는데 그 선생님은 뒤통수를 때리시더니 "왜 명암을 안 넣냐?"또 뒤통수를 때리시더니 "샤프를 왜 쓰냐"고 하면서 때리셨습니다. 누나 연필을 쓰던 샤프를 쓰던 그건 자신이 편한 대로 그리는 거 아닙니까? 그리고 더 말도 안 되는 건 한 아이가 만화책을 보고 똑같이 그린 걸 보더니 그 선생님께서는 "우와 이런 아이가 있어야 우리 나라가 잘 되는 거야."그러시면서 그 아이의 이름을 체크하시더니 대학을 그냥 보내준다는 거였습니다. 이게 만화부인가요? 게다가 다음 평가 때는 만화책을 보고 똑같이 모방한 사람에 대해 높은 점수를 준다는 겁니다. 누나, 전 정말 좋은 걸 배우고 싶었는데…. 누나 어떻게 생각하세요? 누나의 의견을 듣고 싶습니다. 그럼 이만.

정수군! 요즘 써클활동은 어떠세요? 아직도 마음을 못 잡고 방황하고 있나요? 저의 의견을 듣고 싶어 글을 보낸 후 혹시나 정수군과 지도선생님 사이에 변화가 있어나 싶어 답변하기가 조심스러워 지내요. 누나의 의견을 말하기 전에 한가지 짚고 넘어가야 할 것은 어떠한 모습으로 비춰지더라도 선생님은 영원한 스승이라는 거죠. 요즘 교권이 많이 무너졌다라는 이야기와 함께 선생님과 학생들 사이에 너무나 자주 발생하는 불화들을 접할 때면 누난 솔직히 인상을 찌푸리게 됩니다. 누구의 잘잘못을 따지기 이전에 이렇게 까지 바닥에 떨어지게 된 스승과 제자 사이의 불신에 화가 난다는 거죠. 사설이 너무 길었군요. 본론으로 들어가 정수군의 사연대로라면 저 역시 지도선생님께서 의도하시는 바를 잘 모르겠어요. 아마 정수군의 입장이라면 더 하면 더했지 덜하지는 않았을 것 같네요. 정수군! 만화에 대한 열정과 기대는 절대 포기하지 마시고 처음 의도한대로 밀고 나가십시오. 그리고 선생님에 대해서는 제가 뭐라 이야기 할 수는 없지만 한 가지 분명한 것은 만화를 지도하는 입장에서라면 뭔가 그런 행동들을 취한신데는 따로 의도하는 바가 있어서가 아닌가 하는 생각도 무시할 수가 없군요. 정수군을 탓하는 것은 절대 아니구요. 항상 보이지 않은 부분에 뭔가가 있지 않을까? 하는 긍정적인 반응도 가져보자는 거죠. 써클 활동을 시작한지 약 한달 정도 지났나요? 아직도 처음 그 기분이 지배적이라면 정수군의 판단대로 과감히 결론을 내리세요. 그리고 자신이 원하는 방향을 확실히 정해 밀고 나가야죠! 그리고 선생님과의 마찰이 예고된다면 당당히 자기의 뜻을 밝혀야 된다고 봐요. 정수군 힘내시고 혼자 끙끙 앓지 마십시오. 문제의 해결은 그 원인에서 찾아야 한다는 거 명심하십시오.

안녕하세요. 콜록 콜록. 감기에 걸렸습니다. 요즘 날씨가 왜 이리 변덕이 심한지…. 푸른 5월이 왔는데 전 그렇지 않네요. 중간고사는 망치고, 감기까지 걸린데다가 여기저기서 오는 스트레스가 말이 아닙니다. 누나! 구구리얼 코너도 새장을 열어야 하지 않겠습니까? 페이지를 3페이지로 늘리는 것이 어떨지…? 그럼 구구리얼 코너의 독특한 신성함과 재밌는 이야기를 더 나눌 수 있을텐데…. 제 의견에 동참하는 독자분들도 많을 거라 생각합니다. 그럼 누나 다음달에 또 와도 되죠?

원경군 몸은 좀 어떠세요? 환절기에 걸리는 감기는 정말 지독한데다가 잘 떨어지지도 않는다는데 …. 게다가 모든 병의 근원이 되는 스트레스를 풀지 못하고 있다면…. 누난 가슴이 아프네요. 가정의 달, 신록의 달, 설레임이 가득한 달, 이런 5월도 막을 내리는군요. 원경군 마음을 강하게 가지세요. 감기쯤이야!! 하고 당당히 일어설 때 원경군은 마음의 병까지 완치시킬 수 있습니다. 원경군이 원하는 대로 이렇게 구구리얼도 3페이지, 새모습으로 다가가지 않습니까? 게다가 누나가 이렇게 걱정을 해주는데 계속 축 쳐져 있을 겁니까? 무겁고 답답한 마음, 불쾌한 기분, 모두모두 훌훌 털어 버리고 6월을 맞이하십시오. 곧 찌는 듯한 무더위가 찾아올텐데 지금부터 몸도 마음도 확실하게 잡아 놓지 않으면 올 여름을 무사히 넘기기는 힘들어요. 원경군 기운 차리시고 여기저기서 오는 스트레스에서 탈출하자구요.

안녕하세요. 구구리 누나. 누나의 파랑머리가 점점 탈색되어 보라색으로 변해 가는 모습을 보면서 가끔씩 편지 보내는 상현입니다. 전 GB컬러를 살까하고 생각하고 있습니다. 「두근두근 메모리얼 포켓」이 넘 하고 싶어서(아~~보고파라, 내 사랑 후지사키). 그리고 좀 있으면 나올 「월드 사커 GB 2」, 「스파이 VS 스파이」 무척 기대됩니다. 「스파이 VS 스파이」는 그 옛적 (초등 2년) 친구 집에서 겜보이(일명: 알라딘보이)로 재밌게 플레이했던 것이 기억납니다. 아이템을 다 찾고 출구로 가면 비행기 타고 붕~~날아가는 게임이었습니다(기억이 아직 희미해서 확실한 지는 모름). 제목을 지금까지 몰랐는데 이제서야 알게 되었군요. 구구리님 건강하시구요. 앞으로도 많은 양질의 기사 부탁드려요. 그럼 안녕히….

상현군 말대로 가끔씩 날아오는 상현군의 소식이 누나를 기쁘게 하는군요. 잠깐! 누나가 일하는 이곳에서는 항상 라디오를 켜놓고 일을 하고 있어요. 현실과 동떨어지지 않기 위한, 외계인이라는 소리를 듣지 않기 위한 유일한 매체죠. 갑자기 라디오 이야기를 꺼낸 이유는 지금은 아주 이른 시간입니다. 라디오에서는 누나가 가장 좋아하는 동요 '섬마을'이 흘러나와 어린 시절을 동경하게 만드는군요. 잠시 구구리가 딴 짓을!! 상현군 보라머리가 맘에 드신다니 고마워요. 제가 한가지 알려 들일테니 앞으로 유용하게 쓰시길!! 색상으로 인간의 심리를 이용하는 테크닉이 있는데요, 이성간에 서로 끌어당기는 즉 편안함과 친근감을 유발시키는 색상은 남자는 파랑, 여자는 분홍/ 보라색이래요. 그리고 노랑색은 차가움과 거리감을 유발시킨다는 군요. 보라머리로 변신 후 상현군처럼 좋아해 주는 독자분들이 많아 저 역시 변신시도에 만족합니다. 상현군 GBC는 구입하셨나요? 누나가 개인적으로 권하는 게임기가 있다면 GBC일 겁니다. 특별한 이유는 없구요. 왠지 '작은 고추가 맵다'라는 속담만이 계속 제 머리 속을 감도는군요. 이젠 안뇽~~~!!

안녕하세요. 누나. 준호입니다. 5월 1일에 거평 프레야에서 있었던 서울 코믹스 월드에 가게 되었습니다. 처음 가는 만화축제였죠. 엄청 많은 인파와 함께 코스프레에 참여하는 사람이 많더군요. 그런데 그곳에서 사쿠라 코스프레를 보고 제 친구가 맛이 가버렸어요. 귀엽고 어려 보였거든요. 그래서 그 여자를 만나기 위해 노력하더군요. 하지만 결국은 못 만나고 집으로 와서 찍은 사진만을 보았습니다. 근데 정말이지 사진 속의 모습은 정말 아니더군요. 친구는 "전장~~~"이 말만을 남기고 정상으로 돌아왔습니다. 웃기는 놈이죠? 누나 이해해 주세요. 그럼 이만.

준호군 잘 지내고 있죠? 친구분은 어떠세요? 정상으로 돌아왔다고는 했는데 고게 맘입니다. 원래 상사병이란게 나은 것 같으면서도 재발하고 증세가 심해졌다, 없어졌다 들쭉날쭉이더라구요(경험담?). 코믹스 월드에서의 느낌은 어떠셨어요? 단순히 눈에 보이는 것 외에 코스프레에 참여하는 그들을 볼 때 준호군은 어떤 느낌을 받으세요. 일반인들에게 그들 문화를 인식시킨다는 것은 참 힘든 일이 아닐 수 없어요. 사실 어찌 보면 이벤트이긴 하지만 보이기 위한 이벤트보다는

그들 나름대로 그 세계 속을 경험하거나 빠져들고픈 욕구에서 나오는 형상이란 느낌이 강해요. 만약 코스프레한 복장으로 거리를 다닐 경우 과연 시민들의 반응은? 말로 표현하지 않아도 뻔하죠? 근데 준호군 누난! 그들이 너무너무 부러운거 있죠. 자신감이 있어 보이고 외적인 것이 아닌 내적인 곳에서부터 자신을 끄집어내어 그 캐릭터를 자신만의 캐릭터로 표현시킨다는 것이 너무나 대단하고 부러워요. 준호군이 만약 코스프레를 한다면 누구를 원하세요? 그리고 준호군이 구구리를 판단하건데 어떤 코스프레가 어울릴 것 같으세요? 이건 준호군에게 바라는 욕심인데요 언제 시간 나시면 코스프레한 구구리를 보내주시면 안될까요? 기다릴게요. 그럼 이만!!

안녕하세요, 구구리 누나! 저는 이번에 처음 편지를 보내는 규진이라고 합니다. 다름이 아니라 누나에게 궁금한 게 있습니다. 누나는 N64 게임 중 가장 재미있게 플레이 했는지 알고 싶고 또, 다른 기종 게임은 어떤 것을 좋아하는지 무지하게 알고 싶어요. 그리고 또 하나! 게임을 하다보면 자기가 좋아하는 장르나 타입이 있을 거라 생각하는데 누나는 어떤 장르를 좋아하는지 알고 싶어요. 마지막으로 누나는 지금 일에 만족하시나요? 이 일을 하면서 언제가 가장 좋으세요? 질문이 너무 많은 것 같은데, 누나 꼭 답변 기다릴게요.

먼저 규진군과 이렇게 인연을 맺게 되어 영광입니다. 규진군은 N64게임을 즐기세요? 아님 그 외 기종 혹은 아케이드? 누난 게임에 있어 편식은 하지 않습니다. 좋게 말하면 다종의 게임을 플레이해 보고 싶은 거고 조금 질을 낮춰 이야기한다면 닥치는 대로 가리지 않고 한다는 거죠. 그래도 N64유저들을 이끌어 간다고 자부하고 있는(착각인가?) 리더로서 N64게임을 외면 할 수는 없겠죠. 누난 N64게임의 전반적인 분위기를 좋아해요. 그래서인지 어떠한 게임이 등장하더라도 게임성 보다는 첫 느낌 즉 그래픽, 사운드 등등에 많은 관심을 보입니다. 그런 면에서 가장 원하는 게임이라면 물론 「젤다의 전설」. 이 게임이야 말이 필요 없는 신의 경지에 이른 게임이죠. 규진군의 의견도 듣고 싶네요. 요즘 누난 오락실에 많은 투자를 하고 있습니다. 공짜로 즐길 수 있는 모든 차세대기가 있음에도 불구하고 구구리가 오락실을 찾는 이유?(그걸 나에게 물어보면 안~되지). 그냥 좋아서요. 철권도 대형 스크린에서 즐겨야만 만족하고, 타임 크라시스, 비트 매니아, 팝픈뮤직 등등도 서서 온몸으로 플레이를 해야만 만족하는 게 접니다. 어떤 느낌인 줄 아시죠? 마지막으로 지금 일에 만족하나구요? 물론 만족하니깐 이렇게 규진군을 향해 글을 적고 있겠죠! 그리고 그게 좋든 싫든 독자들로부터 어떠한 반응이 올 때 전 행복을 느낍니다. 규진군이 만족할 만한 답변이 되었는지 모르겠군요. 규진군도 열심히 생활하시고, 항상 당당하십시오.

누나 무지 오랜만이네요. 흠…근데 누나 머리 스타일이 바뀌었더군요. 초록머리에서 연보라 머리루! 더 귀여워졌네요

(홋…구엽당). 그래서 누나의 변한 모습을 그려보고 싶었어요. 맘에 드세요? 누나가 스티거 사진기 찍은 모습인데…제가 학교 기숙사에 있어서 색칠은 못했어요. 일주일에 한번 집에 오기 땜에 주말 밖에 시간이 없어요. 암튼 재밌는 사연도 보내고 싶고 한데 기억에 남을 만한 사건이 없어요. 하지만 다음에는 반드시 재밌는 사연을 보낼게요. 기대해 주세요. 그럼 항상 즐겁고, 재미있고, 행복하고, 유쾌하고, 또…또… 암튼! 담에 만나여~~~~~. 안녕히 계세요.

창욱군 그림 너무너무 이뻐요. 욕을 얻어먹는 한이 있더라도 이 말은 꼭 해야겠어요. 구구리 너무 깜찍하고 이쁘고 묘한 매력이 있지 않나요? (우~~~~~~욱, 제가 잘 못했어요)하지만 사실인데(쿵! 타~~앙 탕). 창욱군 , 그림이 컬러여도 이쁘겠지만 흑백이어서 더 매력적이기도 해요. 어쨌든 너무 고맙구요. 분위기를 바꿔, 창욱군 기숙사 생활은 어때요? 누난 기숙사 생활을 잠깐 해본 경험이 있긴 한데 너무 짧아서인지 그 진정한 맛을 못 느껴 봤어요. 남자들끼리 생활하다보면 신나고, 재미있고, 괴상망직한 일 등등 생활이 아주 아주 다채로울 것 같은데…. 가끔 남자 세계란 어떨까? 하는 의문도 가지곤 해요. 그건 여자 세계를 궁금해하는 것과 같은 맥락이죠. 학교생활도 열심히 하시고, 약속하신 대로 재밌는 사연 많이많이 보내주세요. 사진도 함께라면 말이 필요 없겠죠!!

안녕하세요 구구리님. 파워를 거의 2년 동안 애독했지만 구구리님께 보내는 편지는 처음인 것 같습니다. 99년부터 아기박님께 몇 통의 편지를 보냈지만 뽑히지 않아 그림을 그려보기로 결심하고 학교에서 그림을 그리기 시작했습니다 . 에바의 아스카를 그리고 있는 어느 날 얼굴을 다 그렸을 때 한 친구가 구경을 하러 왔습니다. 저는 상관하지 않고 그림을 계속 그렸습니다. 그런데 그 친구가 갑자기 뛰어가더니 아이들 4~5명을 데리고 오더라구요. 그리고 제 그림을 3초 정도 보더니 막 웃었어요. 애들이 하는 말 "맙소사! 얼굴 좀 봐 푸하하… 광대뼈 좀 봐. 얼굴이 딸기야. 가발을 썼어! 눈 좀 봐 고양이야." 등등 끝없이 짓거리더니 모두들 비웃고 있었습니다. 저는 그 날 이후 학교에서든 집에서든 그림을 그리지 않았습니다. 구구리님 혹시 그림 잘 그리는 비법 같은게 없을까요? 구구리님 저에게 용기를 주세요. 더 이상 놀림감이 되는 건 정말 싫어요. 그럼 이만.

안녕하세요 재용군! 한번에 숫을 해 버린 기분이 어때요? 솔직히 축 처져 있는 재용군에게 진심으로 힘을 주고 싶어 골대 문을 활짝 열어 두었습니다. 친구들의 비웃음과 신사답지 못한 행동에 재용군이 상처를 많이 받은 것 같은데 이걸 어떻게 치료하죠! 우선 재용군! 가장 중요한 것은 자신감을 절대 잃어버려서는 안 된다는 거예요. 누나가 판단하기에는 재용군은 충분히 그림에 소질이 있고 또한 지금의 역경도 잘 이겨내리라는 믿음이 서요. 싸나이는 절대 귀가 얇아서는 안 되요. 이게 무슨 말이냐? 즉 자기중심이 확실해야하고 심지가 굳어야 된다는 거죠. 아무리 주위에서 재용군을 따돌리고 설사 왕따를 당한다해도 재용군 스스로 자신감을 가지고 당당히 행동한다면 절대 두려움은 생기지 않아요. 재용군이 친구들을 욕하고 미워하는 마음이 생기면 이미 그들은 재용군의 친구자격을 박탈당한 것이나 다름없는 거 아니에요. 그들 때문에 재용군이 신경 쓰고 괴로워할 필요는 없다고 보는데, 그들을 진정한 친구로 생각하고 있다면 재용군이 먼저 마음을 툭툭 털고 넓은 가슴으로 감싸안아야 된다고 누난 보는데 어때요? 전 재용군을 믿고 지켜보고 싶어요. 누나를 실망시키지 않을 거죠.

구구리 누님! 안녕하세요. 새로 입학을 시도하는 파워 열성 독자 김진석입니다. 비록 지금은 N64를 가지고 있지 않지만 얼마 전까지만 해도 저에게는 N64가 있었습니다. 저는 닌텐도의 열성팬! 하지만 N64의 불황이 계속 되자 저는 무척 속상했고 불안했습니다. 마침내 닌텐도에서도 새로운 하드가 나온다는 소식을 접했습니다. 그래서 저는 훗날을 기약하며 눈물을 머금고 N64를 팔게 되었습니다(팔 때도 무지 힘들었음). 닌텐도에서 새로 나오는 하드가 PS2와 DC를 물리쳤으면 하는 바램입니다. 닌텐도가 번창하는 그 날을 위해…N64 파이팅!!

진석군 입학을 축하합니다. 근데 여긴 학교가 아닌디여! 한동안 게임시장이 많이 위축되고 불황을 탔었죠. 지금도 완전 회복은 아니지만 조금씩 호전되고 있는 것 같아 마음이 조금은 가벼워집니다. 게임시장이 불황이며 업체도 업체지만 게이머들까지 추~~~욱 쳐져 시큰둥한 것 같아 때론 속이 상합니다. 진석군과 같이 어쩔 수 없이 애지중지 하던 하드를 처분해야 하는 경우 구구리는 할말을 잊어버립니다. 지금도 진석군 만큼이나 저 역시 속상하군요. 하지만 닌텐도의 새로운 하드에 기대를 걸고 계속해서 닌텐도를 응원하리라는 믿음이 있어 조금은 위안이 되는군요. 얼마전 전해진 소식통에 따르면 닌텐도의 후속기종의 가명이 '돌핀'으로 발표되었다고 합니다. 게다가 조금씩 사양도 전해졌는데 그에 대한 상세한 정보는 N64특별 기획기사를 보시면 많은 도움이 되리라 봅니다. 그럼 진석군도 기운을 내시고 누나도 파이팅을 외칠게요. 진석군 화이팅!!

[허우진 기자]

철옹성은 무너질 것인가?

세가 게임사업에 검은 그림자가 드리우고 있다.

지난 4월 28일, 일본 5대 게임 대기업 중 하나인 세가 엔터프라이즈가 인원 삭감 등 경영 재건축을 골자로 하는 구조 조정안을 발표했다. 이 발표에 따르면 이번 1999년 3월 분기에서 75억엔의 경영적자(1998년 3월 분기, 70억엔 적자)와 450억엔의 당기 적자(1998년 3월 분기, 356억엔의 적자) 등 2년 연속 적자를 기록했으며, 이에 앞으로의 사업 목표를 하향·수정하는 동시에 전 종업원(약 4000명)의 25%에 해당하는 1000명을 명퇴시킬 예정이라고 밝혔다. 세가사의 위와 같은 적자는 AM부분에서 매상고가 당초 계획하였던 16억엔에 미치지 못하였으며, 드림캐스트를 내세운 가정용에서도 매상고가 계획했던 145억엔을 밑돌아 경영 손실을 낸 것으로 추정하고 있다. 세가의 이번 구조 조정안에는 인원 삭감이라는 극약처방 이외에도 어뮤즈먼트(AM연)와 컨슈머 소프트 개발(CS) 부문의 일원화 계획도 포함되어 있다. AM과 CS의 일원화 방침에 대해 세가 측에서는 자사의 콘텐츠 경쟁력을 높이기 위해 어뮤즈먼트와 컨슈머의 시너지 효과 강화 및 종합적인 소프트 개발력 증가를 꾀하는 것이 목적이라고 설명하고 있다.

이런 기업 군살빼기 부분은 어뮤즈먼트 시설에서도 나타나고 있다. AM부분에서의 경영 손실은 유럽의 세가월드 부진 등이 가중시켰다고 보고, 자사가 직영· 공동 운영하는 어뮤즈먼트 시설 800개소 중 수익성이 낮은 소규모 점포 101개소를 폐쇄한다. 일부 업계의 지나친 축소가 아니라는 부정적인 시각에 대해, 세가는 사업성이 좋은 점포에 한해서 장래 종합 어뮤즈먼트 시설로 전개할 가능성을 시사, 적극적인 경영 재건축임을 강조했다.

진정 세가 게임사업에 검은 그림자는 드리우고 있는 것인가?

이번 AM과 CS의 일원화 방침에 대해서 일부 시각에서는 양측의 특이성을 무시한 너무 과감하며, 너무 급진적인 구조 조정안이 아니냐라는 의견이 일고 있다. 반면 현존 최고의 보드인 나오미와 드림캐스트의 상호 이식이 「파워스톤」으로 증명된 이 마당에 AM과 CS의 일원화는 콘텐츠의 다양함과 양 플랫폼을 통한 시너지 효과의 극대화를 노린 시기 적절한 조치라는 의견도 있다. 따라서 세가의 전체적인 구조 조정에 대해 너무나 충격적으로, 너무나 심각하게 받아들여 '그래! 이제 세가는 망했어, 갔어, 가버렸다고'라는 극단적인 해석은 삼가해야 한다는 지적도 있다. 그런데도 세가에서 발표한 적자폭과 전 종업원의 4분의 1에 해당되는 인원의 감축, 100여개의 어뮤즈먼트 시설의 폐쇄 등의 조치가 '그래 그렇군'라는 식의 그다지 가벼운 문제가 아니라는 것이 머릿속을 맴돈다.

세가라는 철옹성은 과연 무너질 것인가?

세가의 아케이드 게임을 좋아하는 한 사람의 게이머로서 그리고 「버추어 파이터 4」의 등장을 염원하는 버파 팬의 한사람으로 게이머의 기다림과 기대가 헛되지 않는, 해가 지지 않는 세가의 저력을 발휘해주길 바래본다.

신 캐릭터의 그녀의 이름은 헬레나

데드 오어 얼라이브 2

드디어 「데드 오어 얼라이브 2」 정보가 공개되었다. 이번 호에서는 신 캐릭터의 연속기와 더불어 6월 발매 예정인(일본 기준) DOA 2의 특징을 소개한다.

▶제작사: 테크모 ▶장 르: 대전격투
▶발매일: 미정

파란 눈의 헬레나!

드디어 「데드 오어 얼라이브 2」의 속보이다. 아래 사진들은 동경 게임 쇼 데크모 부스에서 공개되었던 데모 영상으로 AOU쇼에서는 잠깐밖에 나오지 않았던 신 캐릭터 헬레나가 메인으로 등장하여 레이팡과 연무를 전개한다.

대기하는 레이팡과 신 캐릭터 헬레나. 레이팡의 미묘한 표정 변화에 주목하자

불꽃의 흔들림마저 완벽하게 구현하고 있다. 나오미 만세

레이팡의 반격기

홀드에서 반격. 기술 모션도 자연스럽다

헬레나 연속기 1

이 신 캐릭터 헬레나는 어쩐지 레이팡의 라이벌적인 존재인 것 같다. 띄운 후의 공중 콤보. 그녀의 유파는 벽괘권

연속기 2

ARCADE

포인트 1 기술에서 자세로, 자세에서 기술로

신 캐릭터와 레이팡의 대전. 우선은 헬레나가 기술을 전개하며 레이팡을 추격해 가는 장면. 기술에서 자세로, 자세에서 기술로의 부드러운 연결은 기존의 데드 오어 얼라이브 캐릭터와는 다른 느낌을 갖는다.

수직으로 차올린 후 종락할 때처럼 다리를 내리치면서 무릎을 떨어뜨려 간다. 한쪽 발로 자세를 유지해야 하는 시간이 길기 때문에 상당한 수련을 요구하는 공격이다. 독특한 손 움직임에도 주목하자

차기에서 종락으로

굉장히 낮은 자세를 유지하고 있다. 이 정도로 자세가 낮으면 상단 공격은 물론 중단 공격도 판정이 나쁜 것은 완벽하게 피해버린다

새로운 자세로

몸을 일으키면서 무릎 차기로 연결해 간다. 급격한 자세 변화지만 경화시간은 그렇게 길지 않은 것 같다. 이 기술부터 다음 연결 공격은 쉬지 않는다

그리고 계속되는 공격

「데드 오어 얼라이브 2」가 횡이동이 가능하다는 것은 하야부사의 움직임에 의해 분명해졌다. TGS에서 공개된 신 캐릭터 역시 횡이동이 가능하다. 신 캐릭터는 중국권법가 답게 몸을 비스듬한 채로 다리를 크로스시켜 부드럽게 옆으로 이동하고 있다(몸을 비스듬한 채로 한 것은 인간의 급소가 집중하고 있는 정중앙선 ~몸의 중심축~ 을 감추기 위해). 이 보법은 중국무술의 팔괘장의 상니보라는 움직임과 흡사하다.

하야부사의 경우

이동하면서도 항상 상대에 대해서 정면으로 대응하고 있다

무릎차기를 할 때마다 한쪽 무릎을 올려 지면을 힘껏 차는 중국 무술의 진각. 지면을 강하게 찬다는 것은 반작용으로 인해 타격력, 스피드를 얻기 위한 필요 불가결한 움직임이다.

진각의 역할은?

기존 캐릭터도 매력이 더욱 업!!

불가능이 없는 세가 AM!!

소방사 - BRAVE FIRE FIGHTERS -

지금까지 3D CG로 표현하기 어려웠던 '불'과 '물'을 완전 재현한 게임 「소방사」가 세가에서 등장한다. 이 게임에서 소방수로 분한 플레이어는 화염 현장인 호텔을 향해 방수로 불속을 헤쳐가며 사람을 구출해야 한다.

▶제작사: 세가(AM1연) ▶장 르: 3D 소방게임
▶발매일: 미정

3D시점의 전진 스크롤형 방수 액션 게임

어렸을 적 소용돌이치는 열풍, 산탄처럼 퍼지는 불똥, 활활 타오르는 극한 상태의 불 속으로 뛰어들어 불과 용감하게 맞서는 소방수를 누구나 한번쯤은 동경해 보았을 것이다. 그 '뜨거운' 기분을 만끽할 수 있는 사상 최초의 '소방' 체감 게임이 세가 AM1연에서 등장한다. 화재 현장의 최전선에서 활약하는 소방사의 시점에서 진행되는 이번 작품 「소방사」는 플레이어가 화재 현장인 호텔 안의 각 장면으로 급히 뛰어들어가 화면의 불에 향해 재빨리 불을 꺼야 한다. 물론 플레이어는 불똥이나 폭발에 의한 파편 등 방화를 방해하는 위험한 상황에서도 몸을 지켜야만 한다.

살아있는 생물같이 춤추는 화염, 가득찬 연기, 거침없이 나오는 물 등 '무생물'을 리얼하게 재현하고 있는 점에도 주목하자

방수 노즐형 콘트롤러를 쥐고 대형 화재를 저지하자

원형 그대로의 형상을 한 방수 노즐형 콘트롤러. 화면을 향해 조준하는 기능 외에 2종류의 스위치가 있다. 하나는 방수 스위치. 이름 그대로 방수를 하는데 계속 누르면 화면상의 수압 게이지가 내려가 물에 위력이 없어져 버린다. 또 하나가 회전 스위치인데, 방수 패턴을 멀리까지 물을 분사하는 '집중'과 불똥에서 몸을 보호하는 '확산'으로 변경할 수 있다.

A 그림의 붉은 스위치를 누르고 있는 동안 진동과 함께 방수를 한다.

B 앞의 회전 스위치를 돌면 집중 방수와 확산 방수로 변경이 가능하다.

확산방수

가까이 있는 불을 방화하는 것 외에 불똥과 파편으로 몸을 보호하기 위해서도 사용할 수 있다

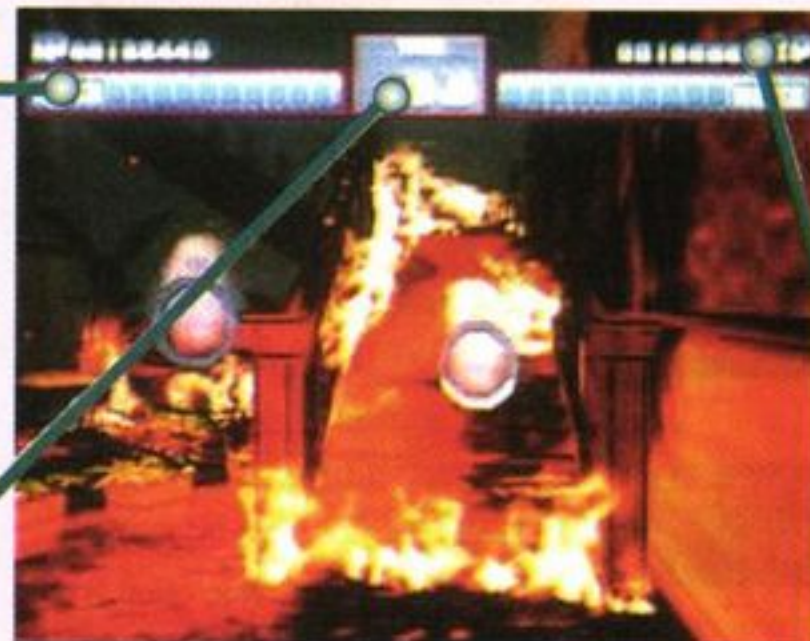
집중방수

멀리 있는 불에 대해 사용한다. 효과 범위가 다소 좁은데 이 경우는 방화의 근원을 없애는 것으로 보강하자

특이한 전용 통체

아무래도 소방수를 연상시키는 새빨간 색깔이 눈을 끄는 전용 통체. 또한 거대한 50인치 스크린은 박력 넘치는 영상을 제공해주고 있다. 소방전에서 콘트롤러 호스가 늘어나는 등 실물과 동일한 디자인도 볼만하다. 콘트롤러는 진동기능을 내장하여 수압에 따라 진동의 크기가 변화하므로 보다 리얼한 감각을 느낄 수 있다.

방수압 미터
통상은 MAX이나 방수를 계속하면 서서히 감소해 간다. 방수 버튼을 떼면 게이지는 원래로 돌아가고 물도 힘차게 나온다.

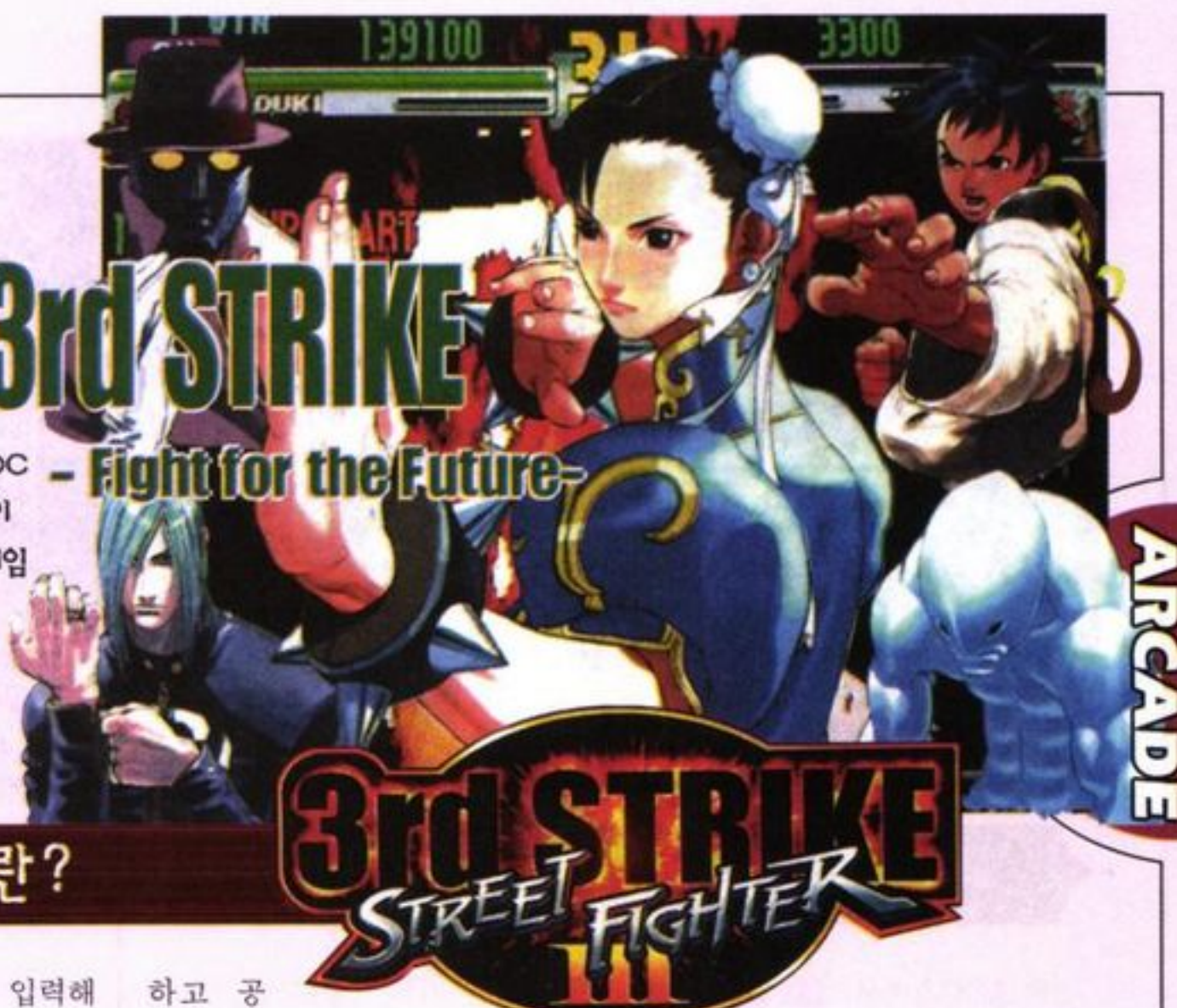
제한시간
1P · 2P 공통 타임. 0이 된 시점에서 게임오버.

스코어
불을 끌 때마다 득점이 가산된다. 타오르고 있는 불보다 퍼져 나가는 불 쪽이 고득점이다. 물론 연속적으로 불을 제압하면 더욱 고득점을 얻을 수 있다.

캡콤의 자존심

스트리트 파이터 Ⅲ 3rd STRIKE

- Fight for the Future-

최근 SNK와 캡콤은 「스트리트 파이터 VS KOF」라는 아케이드와 DC 양 플랫폼으로 새로운 개념의 게임 제작을 발표하였다. 다소 이질감이 생기지 않을까하는 생각도 들면서…. 여하튼 캡콤의 정통 2D 격투게임 「스트리트 파이터 Ⅲ 3rd STRIKE」의 시스템을 소개한다.

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 대전격투
▶발매일: 미정

3rd의 블로킹 시스템이란?

3rd의 최대 특징으로 굉장히 중요한 것을 차지하는 블로킹 시스템은 「스트리트 파이터 Ⅲ」에서 계승된 시스템이기도 하다. 차이점이라고 한다면 상단 블로킹은 레버 앞, 하단 블로킹은 레버 아래, 또 공중에서의 블로킹은 레버 앞으로 가능해졌다는 것이다. 그럼 3rd의 블로킹에 대해서 자세히 알아보자.

블로킹이란 무엇인가?

'블로킹'이라는 것은 상대 캐릭터의 공격에 대해 플레이어가 가드하기전 레버를 앞(상대 캐릭터 쪽) 또는 아래로 입력해 공격을 막아내는 것을 말한다. 기본적으로 점프 공격과 리프 어택 등 앉아 가드가 불가능한 것과 중단 공격 이상의 선기술 및 필살기의 대부분은 상단 블로킹으로 차단할 수 있다. 발기술 등의 하단기는 하단 블로킹으로 막을 수 있다. 또한 공중(점프중)에서도 역시 레버를 앞으로만 해서 상대 캐릭터의 공격을 막을 수 있다. 단, 반드시 레버 중립 상태에서 입력해야 한다.

블로킹에 성공하면…

블로킹에 성공하면 효과음과 함께 블로킹을 한 캐릭터의 몸이 파랗게 빛난다. 이 순간 시간이 정지하고 공격측과 블로킹을 성공한 쪽 모두 움직일 수 없게 된다. 둘 다 움직일 수 없는 시간이 지나면 블로킹을 성공한 쪽만 일방적으로 움직일 수 있고 공격한 쪽은 계속 움직일 수 없게 된다. 이때 블로킹에 성공한 쪽만 움직일 수 있는 시간에 공격한 상대방에게 확정적인 반격을 가하면 블로킹의 최대 메리트가 된다.

블로킹 성공. 지금부터 양쪽 모두 움직일 수 없게 된다

블로킹을 한 쪽만 먼저 움직일 수 있기 때문에…

발생이 빠른 기술을 구사하면 움직일 수 없는 상대에게 반격을 할 수 있다

공중 블로킹은 지상대 지상의 경우에 존재하던 움직일 수 있는 시간이 없다. 공격측과 블로킹측 모두가 움직일 수 없는 시간이 있는 것은 동일하지만 그 뒤는 양측이 동시에 움직일 수 있다.

공중의 경우 양측 동시에 움직일 수 있다

3rd 블로킹의 큰 변경점이라고 한다면 블로킹을 한 기술에 따라 움직일 수 있는 시간이 변한다는 것인데, 통상기의 소, 중, 대, 필살기, 슈퍼 아츠 속성으로 나뉘어 움직일 수 있는 시간이 결정되는 시스템으로 되어 있다.

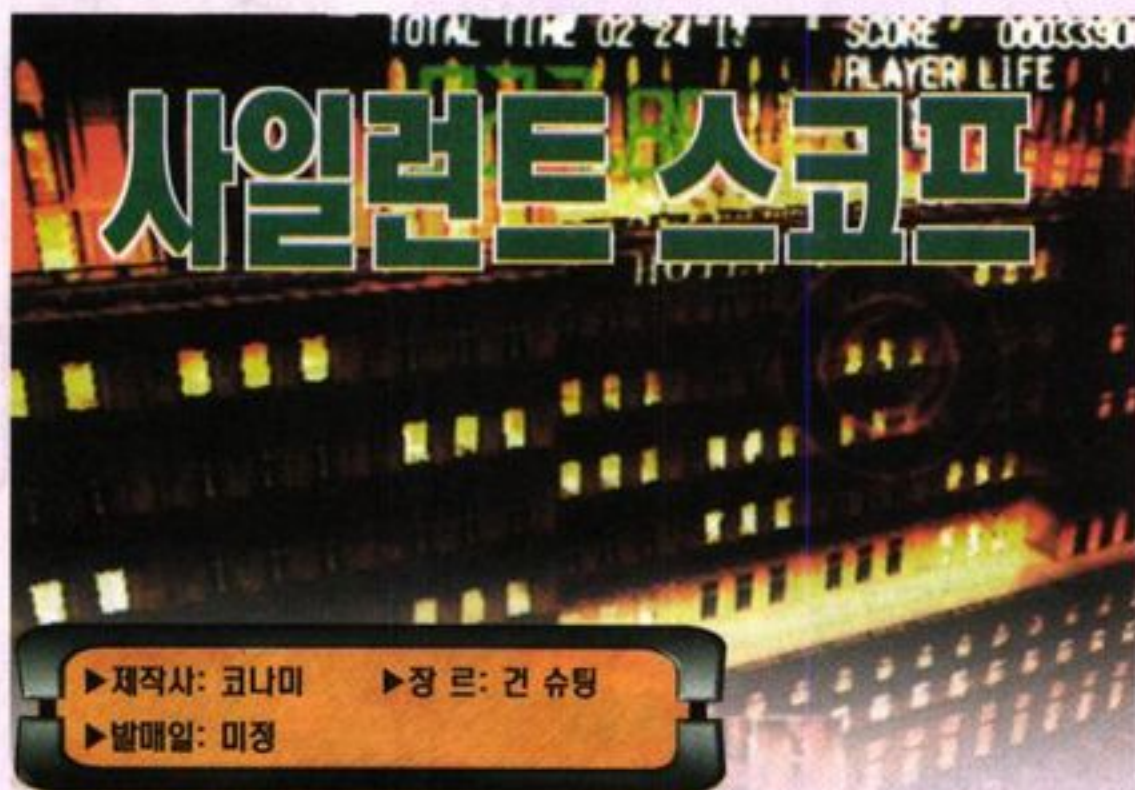
신 시스템 적 블로킹

3rd에서는 붉게 빛나는 블로킹도 존재한다. 이 붉은 빛을 발하는 '적 블로킹'에 대해서 알아보자.

파고들기 가능

'적 블로킹'이 성공하면 연속 가드에 대해 블로킹으로 파고들 수 있다. 즉 연속 가드에 대해 파고들기가 가능한 것은 오로지 블로킹만으로 필살기와 슈퍼 아츠로도 파고들기가 불가능하다.

여기서 주의해야 할 점은 '적 블로킹'이라는 신 시스템의 부수적인 작용으로 하단과 중단을 포함하지 않은 연속 가드 상태에서도 도중에 가격당할 수 있다는 것이다. 연속 가드 중에 레버를 서서 가드 방향, 앉아 가드 방향 이외의 방향으로 입력하면 보기에는 가드 모션으로 경직하고 있는 것 같은데도 내부적으로는 노가드 상태가 되어 버린다.

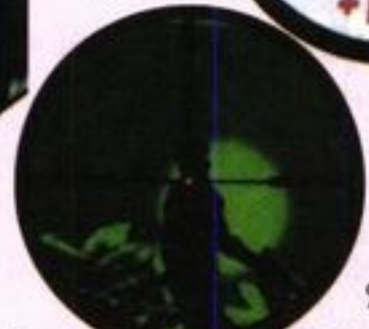
하단이나 중단을 포함하지 않은 연속 가드에서도 도중에 당해 버린다

사일런트 스코프

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 건 슈팅
▶발매일: 미정

다양한 상황에서 표적을 노리자

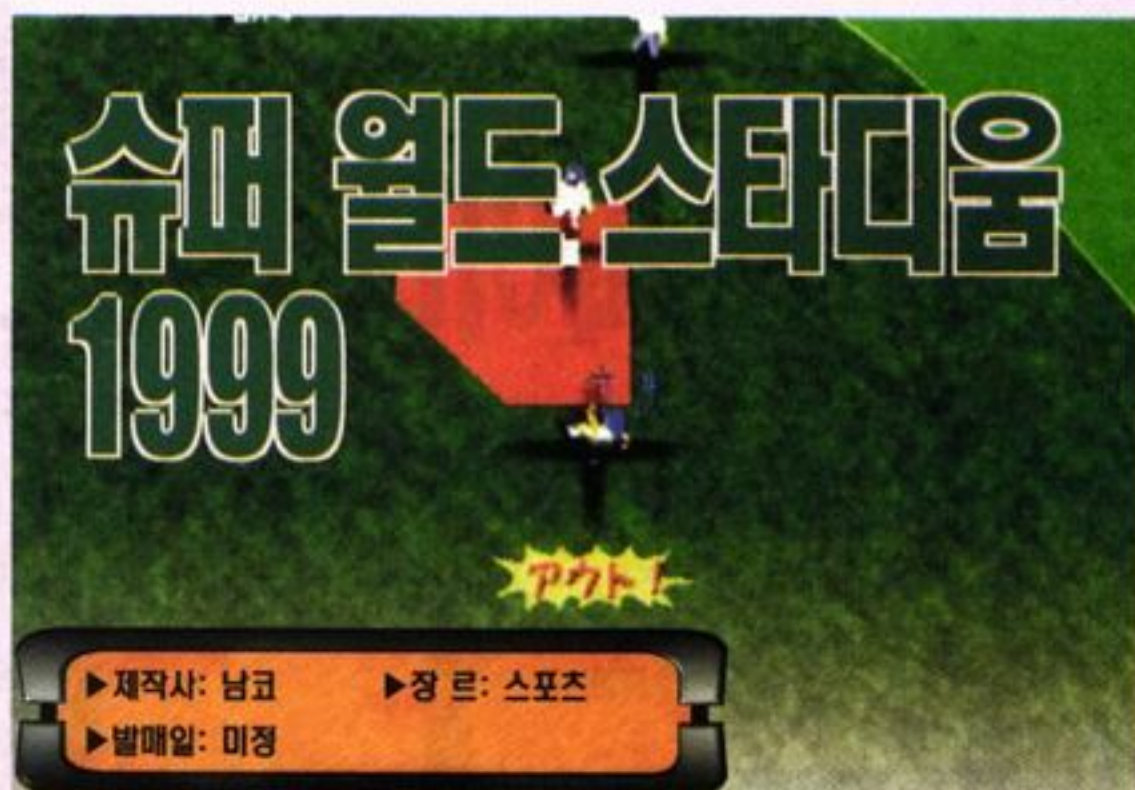
2월 AOU쇼에서 참고 출전된 코나미의 건 슈팅 「사일런트 스코프」. 이 게임은 보통 건 슈팅과는 달리 스코프가 붙은 라이플로 모니터를 보면서 플레이어가 적을 찾아 '저격'을 하는 다소 매니아틱한 내용이다. '저격'이라는 시추에이션을 도입해 건 슈팅에 신 기축을 이룬 이 게임은 저격이라는 설정을 살려 게임 속에 등장하는 각 스테이지에도 다양한 상황이 준비되어 있다. 고층 빌딩의 옥상에 잠입하는 적을 쏘거나 지상을 이동하는 적의 집단을 토벌하거나 하는 것은 기본. 비행중인 전투기 콕핏 안의 파일럿을 저격하는 플레이어는 일류 스나이퍼. 물론 이런 실전 모드 외에도 사격장에서 연습할 수 있는 트레이닝 모드가 준비되어 있으므로 초보자라도 즐길 수 있다.

○게임 중에 이런 해프닝이…. 이 장면을 보면 라이프가 회복된다

○이것은 녹토비전을 사용한 야간 작전. 긴장감이 보다 상승되어 있는 연출이다

사이트의 적이 이쪽에서 노리고 있는 상태이다

○역시 콕핏. 이것은 상위 미션이다

적 위치는 커서로 표시된다. 그것을 확인하면서 스코프로 적을 정확히 노려 사격하자

대도시 상공을 나는 헬리콥터 전투기

슈퍼 월드 스타디움 1999

▶제작사: 남코 ▶장 르: 스포츠
▶발매일: 미정

올해도 슈퍼 월드 스타디움의 계절이 왔다!!

야구 게임을 좋아하는 팬에게 있어서 중요한 것 중 하나가 바로 정확한 선수 데이터일 것이다. 선수들의 실명은 물론이거니와 1999년도 데이터에 근거한 야구 게임 그것이 바로 「슈퍼 월드 스타디움 1999」이다. 올해의 최신 데이터를 채용해 현재 진행중인 페넌트레이스와 동일한 시합을 치를 수 있는 것은 물론 원한다면 플레이어가 생각하는 일본 시리즈까지도 실현하는 것이 가능하다. 그밖에 상세한 것은 아직 알 수 없지만 선수 에디트도 가능할지도?

토너먼트를 연승하자

아케이드용 「슈퍼 월드 스타디움 1999」에서는 새로운 요소도 많이 준비되어 있다. 그 중에서 VS COM전 한정 토너먼트전이라는 요소에 주목하자. 이 VS COM전 한정 토너먼트라는 모드는 7이닝째 플레이어 공격부터 시작하여 9이닝까지 승리하지 못하면 다음 시합에 나갈 수 없다. 그리고 4시합을 연승하면 좋겠지만 시합마다 상대가 강해지는 것은 물론 첫 번째 시합에서는 동점부터, 두 번째 시합부터는 1점 비하인드부터라는, 점점 핸디가 증가되어 보통 방법으로는 클리어할 수 없을 것이다. 또한 이번 작품에서는 스크루 볼과 너클 볼의 구종이 추가되어 있어, 그 구종을 가진 투수를 사용하면 투구폭을 넓게 사용할 수 있다.

플레이 모드 선택

이번 「슈퍼 월드 스타디움 1999」에는 수비, 도루가 모두 오토로 되는 '초급 플레이', 수비, 도루가 세미 오토로 되는 '중급 플레이', 수비 도루 모두 완전히 매뉴얼로 되는 '상급 플레이'라는 플레이어 실력에 대응할 수 있는 3종류의 모드가 준비되어 있다.

TTT발매전 특별기획

철권, 그 처절한 약육강식의 세계를 소개한다

천적관계는 필요한 것인가?

'천적관계'라고도 불리는 캐릭터들 사이의 '상성'이라는 개념. 이것은 대전격투라는 장르가 시작되면서부터 승부에 가장 큰 영향을 미치는 것 중의 하나이다. 캐릭터들간의 상성은 제작자의 의도에 의해 부각되기도 하고 의도와는 상관없이 만들어지기도 하는데, 대부분의 경우가 후자 즉 제작자의 의도와는 상관없이 만들어지게 된다. 철권시리즈 중 「2」에서는 이 상성이라는 개념이 'A 캐릭터로는 B 캐릭터를 절대 이길 수 있다(없다)!'라는 불문율마저 만들어 낼 정도였다. 캐릭터들 간의 성능차, 즉 상성을 플레이어 실력으로 커버하는 것이 불가능하다면 게임 내에서 그 캐릭터가 외면받는 것은 물론이거니와 결국 게이머에게 '게임 자체에 대한 외면'으로 이어질 수 있는 심각한 문제라고 할 수 있다. 이 글을 읽는 사람 중에는 아마 「철권 2」 시절 레이 우롱을 끈질기게 고집하다가 결국 미셸이라는 캐릭터를 상성 문제로 극복하지 못해서 포기해 버린 아픈 기억이 있는 게이머가 있을 지도 모르겠다. 그러나 KOF'97의 폭주족처럼 '우주 최강, 천상천하 유아독존'격의 터무니없이 강력한 캐릭터 정도만 아니라면 어느 정도의 캐릭터간 상성은 조미료 같은 요소. 적당한 캐릭터간의 상성의 부각은 게임의 전략성 강화나 캐릭터들의 개성부여에 크게 관여하기도 한다.

■ 먹고 먹히는 그들만의 진실

쿠마. 건잭 ➔ 헤이하치

인간세계나 게임세계, 모두 쿠마나 건잭과 같은 비만은 그들을 파멸로 몰고 가는 지름길이 된다. 그들의 튀어나온 배는 다운시 기와류의 낮은 판정의 중단기에 여지없이 히트당하게 된다. 헤이하치의 가드 불능기인 '귀와'는 기와와 동일한 판정으로 누워있는 이들 비만아의 배를 정확하게 두조각을 내어버린다. 풍신권 ➡ 펀치 1~3발, 귀와의 콤보를 절대 피해낼 재간은 비만아에는 없어 보인다. 낙법을 사용해도 히트당하고 누워있으면 배는 무조건 두쪽이 난다. 이 두 비만아 캐릭터에게 있어 헤이하치의 풍신권은 죽음으로 이어지는 천국의 문인 셈이다.

요시미츠 ➔ 샤오유

요시미츠는 샤오유의 밥이다!!

요시미츠의 주력 중단 기술인 우측 어퍼컷과 우측 중단 킥이 모조리 샤오유의 봉황자세에 회피 당한다. 샤오유의 주 기술인 봉황자세를 견제할 만한 하단 기술까지 부실한 요시미츠에게는 참으로 난감한 일이 아닐 수 없다. 어퍼컷이나 우측 중단 킥이 회피 당하면 봉황자세에서 파생되는 띄우는 발차기 기술인 봉황연조(鳳凰連爪)로의 반격은 치명적이다. 만약 샤오유측에서 봉황연조의 타이밍을 놓쳤다 해도 여전히 우선권은 샤오유쪽에 있어 봉황자세에서 나오는 수많은 기술들의 이지선다로 요시미치는 고통에 온몸을 부르르 떨게 된다. 물론 우측 중단 킥으로 샤오유의 뒤돌기 횡이동은 어느 정도 막아 낼 수 있고 부신등퇴 가드 후 어퍼컷을 히트시킬 수 있어 뒤를 도는 샤오유의 뒤돌기 패턴은 막아 낼 수는 있다고는 하지만 봉황자세 하나만으로도 샤오유는 언제든지 역전이 가능하므로 요시미츠는 상당히 신중을 기해 기술을 사용해야만 한다.

에디골도 ➔ 진, 헤이하치, 폴

에디골도의 모든 기술들은 진, 헤이하치, 폴, 이 세 캐릭터의 특정기술로 거의 대부분이 봉쇄당한다. 진의 경우 귀팔문, 대종 떨구기, 대종 가르기만으로도 에디를 압도해 나갈 수 있으며, 폴이나 헤이하치는 조금 거리를 두고 기와로서 견제하는 것만으로도 큰 효과를 거둘 수 있다. 더군다나 헤이하치 같은 경우 거리에 따라 기와와 풍신권을 번갈아 적절하게 견제해주기만 해도 에디쪽에서는 상당히 까다로움을 느끼게 된다. 에디의 기술들을 완벽하게 파악하게 되면 하단으로 이어지는 콤보 중간 중간에 추돌같은 기상하며 사용할 수 있는 기술들로 반격할 수도 있다. 추돌 후 이어지는 뇌신중단각은 승부를 결정짓는데 결코 부족하지 않다.

브라이언 ➔ 샤오유, 화랑

직선계열의 상, 중단 기술이 대부분인 브라이언은 횡이동에서 이어지는 회피 공격에 대항할 만한 마땅한 기술이 없다. 따라서 다양한 횡이동 기술로 가득한 샤오유에게 있어 브라이언은 너무나 즐거운 상대가 아닐 수 없다. 또한 화랑에게 있어서도 횡이동 전용 기술인 플라밍고를 이용해 몰아붙이기 패턴을 사용한다면 끊임없이 몰아붙이는 공격을 이끌어 나갈 수 있다.

진 ➔ 로우, 줄리아

명실공히 철권의 최강 캐릭터이며 어떤 캐릭터와의 대전에서도 특별한 약점을 보이지 않고 높은 승률을 유지하는 진.

이런 진에게서 찾을 수 있는 약점이라고 한다면(약점이라고 보기에는 조금 미비한 듯도 하지만) 나락쓸기에서 공격의 열쇠를 찾을 수 있겠다. 나락쓸기는 확실히 빠르고 강력한 하단 공격이기는 하지만 피타점이 상단에도 존재하여 빠른 상단 견제 기술들에 약한 면을 보여준다. 가드당했을 때도 상당한 허점이 생겨 타이밍만 놓치지 않으면 어느 정도의 반격도 가능하다. 나락쓸기만 견제할 수 있다면 방어의 역점을 상, 중단으로만 치중할 수 있기 때문에 진을 상대하는데 큰 도움이 된다.

상, 중단 견제기가 풍부하고 카운터 어택일 때 콤보가 가능한 포레스트 로우는 진을 상대하는데 있어 매우 효과적인 캐릭터이다. 로우의 빈틈없는 견제기인 드래곤 스톰과 러시의 적절한 사용, 그리고 간간이 견제 도중 끼워넣는 우측 상단 킥을, 뜷고 풍신권이나 나락쓸기 등을 히트시킨다는 것은 상당히 까다롭다. 로우를 사용할 때 반사신경에 조금만 신경을 쓴다면 진의 나락쓸기를 보고 하이 킥으로 카운터 히트를 할 수 있으며, 예측만 하면 드래곤 스톰으로도 카운터 히트가 가능해진다. 하이 킥이나 드래곤 스톰 카운터 히트 후 이어지는 콤보들의 대미지는 결코 무시할 만한 것이 아니다.

나락쓸기의 사전 차단뿐만 아니라 가드시에도 기상 우측 킥 후에 이어지는 주도권 다툼에서(기상 우측 킥을 히트시킨 후 드래곤 러시 콤보로 이어주면 대단히 좋다) 상당히 유리한 입장에 설 수 있게 되며, 나락 중단각까지 가드했을 경우에는 드래곤 스톰 2격까지 문제없이 히트시킬 수 있다. 거리가 가까운 것 같으면 하이 킥 라이트 써머(LK, RK)로 공중 콤보까지 노려 볼 수 있다(하지만 상당히 위험부담이 크다). 진의 풍신권, 통발, 섬광열권 등의 펀치계열의 기술들을 노려 웨이크 스텝 콤보를 시도하는 것도 상, 중단 견제의 맥을 끊는 좋은 방법이다. 진을 사용하는 플레이어는 섬광열권을 너무 과신하는 경향이 있어서 뭔가 다급한 상황만 되면 섬광열권을 떠올려 반사적으로 사용할 정도로 대단히 사용빈도가 큰 기술이다. 섬광열권이 그만큼 좋은 기술이긴 하나 눈에 다 보일 정도의 뻔한 상황에서 나올 확률이 크다. 오히려 섬광열권이 나올 상황을 일부러 연출해 웨이크 스텝 콤보를 시도하는 것도 성공율을 높이은 방법중 하나이다. 패턴 중 한가지 예를 들어보면 드래곤 써머 (RK↑LK)를 가드시킨 바로 다음에 사용하는 것이다. 일반적으로 진뿐만이 아니라 헤이하치, 폴 등의 캐릭터들도 70% 이상은 거의 펀치 기술로 반격해 온다. 드래곤 써머의 경직 시간은 일반 써머에 비해서 대단히 작으므로 가드하고 조금만 상대방이 반격을 늦게 걸어오면 먼저 받아치는 것도 가능하다. 이밖에도 다양하게 펀치 기술을 유도할 수 있는 상황을 만들어 낼 수 있으므로 진을 사용하는 상대방의 실력과 패턴 등을 눈 여겨 보아두자. 웨이크 스텝 콤보가 한번 성공하면 시합의 승패가 거의 결정날 정도로 (철권인들에겐 Heaven's gate, 천국문이라는 별칭으로 불릴 정도이다) 엄청난 대미지를 줄 수 있으므로 신중하게 찬스를 노려보자.

줄리아의 경우는 조금 까다롭지만 연권대전붕수로 나락쓸기를 받아치는 것이 가능하다. 사실 신각 전소퇴로 더욱더 효과적인 차단이 가능하지만 연권대전붕수 후 이어지는 콤보의 82 이상의 결정적 대미지는 위험을 감수하고서라도 노려봄직하다. 상단 펀치로 시작하는 기술인 만큼 판정 또한 나쁘지 않으며 타이밍을 맞추는 것도 그렇게 까다롭지 않다.

폴 ➔ 브라이언, 로우

단순하면서도 강력한 중단기와 근거리, 원거리 공격기들이 풍부한 폴의 천적 캐릭터는 다름 아닌 브라이언. 브라이언은 폴의 중근거리 주력 중단기이자 최강기라 일컬어지는 붕권시리즈(붕권, 기와 붕권, 엽앵 붕권)를 완벽하게 봉쇄할 수 있다. 빈틈없기로 소문난 이 붕권을 가드한 후 가드 경직이 끝나자마자 바로 브라이언의 마하펀치를 입력해 주면 100% 반격을 할 수 있다. 폴 하면 붕권부터 떠오를 정도로 중요한 이 기술이 봉쇄된다는 것은 엄청난 공격력 감소를 의미하는 것으로 이빨 빠진 호랑이 폴은 기와나 기타 근접전 기술들로 자잘하게 공격하는 소극적 파이팅 밖에 펼칠 수가 없게 된다. 이처럼 붕권과 낙엽으로 대표되는 폴의 주력 패턴의 와해는 상당히 심각한 문제를 발생시킨다. 근접전의 경우 브라이언 역시 폴 만큼은 아니지만 상당히 괜찮은 기술들을 가지고 있어 근접 난타전에서도 어느 정도 방어가 가능하다. 또한 조금 거리를 두고 싸우는 중거리전을 펼친다면 브라이언은 더욱더 유리한 입장에서 싸울 수 있게 된다. 브라이언의 마하펀치 외에 로우의 드래곤 러시 콤보의 1격이 역시 붕권을 가드하고 반격할 수 있는 철권에서 몇 안되는(이라고 해봤자 위의 마하펀치와 딱 두 가지다) 빠른 발동의 기술이다. 100% 반격은 아니지만 근거리에서 가드했다면 거의 확실하게 히트시킬 수 있다. 마하펀치의 대미지 30에 비하면 드래곤 러시 콤보 1격의 대미지는 극히 미미한 수준이긴 하나 티끌 모아 태산이라는 말도 있듯이 차곡차곡 대미지를 안겨주면서 동시에 2격 3격으로 견제하는 성실한 패턴으로 붕권을 대처해 나간다면 어렵지 않게 격투의 흐름을 로우쪽으로 돌릴 수 있다. 근접 난타전에서도 로우의 최강 기술중 하나인 드래곤 스톰으로 우위를 빼앗기지 않을 수 있으며, 더군다나 폴은 견제기의 대부분이 펀치계열이기 때문에 이를 노린 웨이크 스텝 콤보로 한번에 시합을 끝내 버리는 것도 그리 어렵지 않을 것이다. 물론 진, 헤이하치, 레이 등에게도 약점을 보이는 폴이기는 하나 붕권이 봉쇄되어 버리는 이 두 캐릭터와의 대전만큼 힘든 싸움은 없을 것이다.

화랑 ➔ 레이, 요시미츠, 샤오유

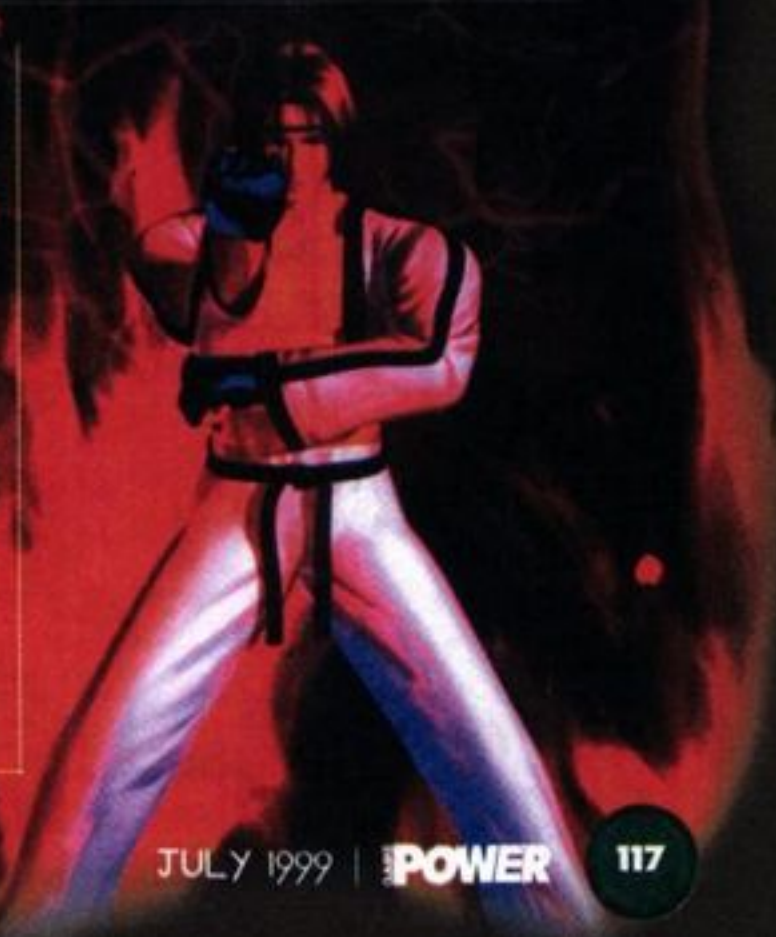
사실 화랑은 어떤 캐릭터에게도 하나 이상의 약점을 보일 정도로 심각한 약체 캐릭터이다. 누군가 남긴 명언중 '화랑은 돈 먹는 걸엇 양아치!' 란 말이 있을 정도의 약체임에도 불구하고 캐릭터 자체의 특유의 매력과 재미로 선택 빈도가 높은 캐릭터이기도 하다. 패턴이나 콤보, 기술의 응용 등이 계속적으로 연구되고 발전되어 왔으나 역시 캐릭터 자체가 가지고 있는 결함, 상단기술 일색이라는 것 이것은 상단 회피 기술을 가지고 있는 캐릭터들에게 치명적인 약점으로 드러난다.

우선 레이의 상단회피 중단기인 석두에 대해서 알아보자. 석두는 기술 자체의 설정이 조금 잘못되어 있어 고개를 뒤로 젖혀서 상단을 회피하고 중단 박치기를 날리는 모션을 연출하는데, 사실 이 모션에는 아무런 의미가 없는 허상일 뿐이다. 판정면에서 보면 석두는 상단에 대해 완전 무적의 판정을 가지는 굉장히 좋은 기술이다. 따라서 석두가 발동되고 나서 가격할 때까지 상단 공격에 쌍방이 맞는 경우는 성립이 되지 않으며 상단 공격에 대해서는 절대 이길 수 있다는(동시에 사용했다는 전제하에) 결론이 나온다. 그러므로 상단 공격 기술이 공격의 90% 이상을 차지하는 화랑을 죽이는데 있어서 너무나도 적당한 기술이 아닐 수 없다. 뿐만 아니라 레이의 후소퇴는 화랑의 주력 회피 견제기인 플라밍고를 효과적으로 봉쇄할 수 있을 뿐만 아니라, 자세 역시 상단 공격을 흘리기 쉬운 낮은 자세이기 때문에 히트율 또한 높다. 게다가 설상가상격으로 화랑에게는 레이의 용성중단각 중 자세 변환을 차단할만한 마땅한 기술조차 없어 더욱 더 암담할 수밖에 없다.

비슷한 예로 요시미츠의 상단 회피 가드 불가 기술인 독무(이건 화랑에게 석두보다 더욱더 지독한 기술이다. 석두급의 대미지에 추가로 지뇌인(칼 위에 올라타기)의 다운공격이 확정된다)와 주력 중단기인 우측 중단 킥으로 화랑의 플라밍고 횡이동을 봉쇄하며 싸우다면 레이보다 훨씬 더한 극단적인 패턴으로 화랑을 몰아붙일 수 있다.

샤오유 역시 봉황자세로 화랑의 상단 공격을 회피하고 플라밍고보다 월등히 횡이동 성능이 좋은 뒤돌기 횡이동으로(같은 타이밍에 화랑은 플라밍고, 샤오유는 뒤돌기 횡이동을 시동했다면 샤오유가 화랑의 배후를 거의 잡게 된다. 꼭 같은 타이밍이 아니더라도 거의 모든 경우 뒤를 잡거나 호미각으로 먼저 공격하는 것이 가능하다) 화랑을 압도해 나갈 수 있게 된다.

니나 ➔ 진

니나의 가장 큰 약점이라고 한다면 역시 부실한 하단 기술에서 찾아 볼 수 있다. 상중단 콤보계열의 견제기와 강력한 잡기 기술, 한방을 노리는 디바인 캐논. 이 모든 기술들이 진 카자마의 풍신권과 추돌, 쌍각(雙角), 나락쓸기 등을 적절하게 사용해서 봉쇄할 수 있다. 주력 기술인 중단 띄우기 디바인 캐논이 가드당하면 초풍신권으로 경직이 끝나기 전에 히트시킬 수 있고(사실 이것은 상당히 어렵다). 이것이 자신없다면 나락쓸기로 안정적인 반격을 시도할 수 있다(역시 니나의 경직이 끝나기 전에 히트시킬 수 있다). 여러 가지 펀치계열의 복합 콤보는 기상 쌍각(흔히들 더블 어퍼라고 부른다. 앉아있다 일어나며 쓰는 기술들 중 최강급의 판정을 가지고 있다)을 카운터로 히트시켜 공중 콤보를 시도한다던지 섬광열권으로 맞받아 쳐 우위를 점할 수 있다. 뿐만 아니라 쓸만한 하단기가 별로 없는 니나의 경우 빈번하게 잡기 시도를 하는 것을 미리 예측하고 앉아서 흘린 후 추돌로 띄우는 패턴이 굉장히 쓸만하다.

킹 ➔ 샤오유

이래저래 잡다한 기술은 잔뜩 있지만 쓸만한 횡이동 대응 기술이 없다는 치명적인 약점을 갖고 있는 킹. 캐릭터 특성상 횡이동 후 바로 잡기 기술을 시도할 수 없다는 것도(연속 잡기의 커맨드와 겹친다) 횡이동 싸움에서 킹의 맹점을 부가시킨다. 또한 하단을 견제할 만한 마땅한 기술도 없어(아래 킥으로 견제하기엔 너무 위험 부담이 크다) 횡이동에 뛰어나며 봉황자세로 킹의 기술들을 무력화할 수 있는 샤오유가 킹을 상대하기에 부담이 없다. 킹의 대부분의 기술들이 모션이 크고 발동 스피드나 판정이 그리 좋지 않다는 것을 고려, 횡이동 회피를 이용하면서 근접전을 이끌어 나간다면 대전은 샤오유의 절대적 우위로 끝나게 될 것이다. 또한 중거리, 원거리에서도 위험 부담없이 뒤를 돈 채로 킹에게 접근해 들어갈 수 있다. 아마 킹을 사용해 본 사람이라면 샤오유의 패턴이나 다음 공격이 무엇이 들어올지도 뻔히 알고 있는데도 불구하고 대응할 기술이 없어 보고만 있어야 하는 경우도를 당해 보았을 것이다. 킹에게 있어 샤오유와의 대전은 어려운 격전이 될 것이다.

레이 ➔ 헤이하치

철권 최강 3대 캐릭터 중 한 명인 레이는 특별히 천적관계라고 할 수 있는 캐릭터가 없는 것 같이 보이지만, 레이의 주력 패턴 중 하나인 용성중단각 중 자세 변환을 차단할 수 있는 캐릭터가 있다. 헤이하치의 강장파(AP)는 중단 판정으로 용성중단각 자세 변환의 핵심인 3번째 표범자세를 거의 완벽하게 차단해 낼 수 있으며(용성의 3번째 펀치를 맞지 않았다는 가정 하에 한한다. 펀치를 맞았다면 불안정해진다) 여타의 용성 중 자세 변환들을 효과적으로 차단할 수 있다. 물론 웬만한 다른 캐릭터들도 이런 기술들을 하나씩 가지고는 있지만 강장파 만큼 적중률이 높으며 좋은 대미지에 다운까지 시키는 기술은 드물다. 하지만 레이는 자세 변환 외에도 좋은 기술들을 수도 없이 많이 가지고 있어 절대적 우위를 잡을 수 있다는 것은 결코 아니다. 하지만 상당히 유리한 입장에 서는 것만은 틀림없다.

샤오우 ➔ 레이

뒤돈 자세에서 파생되는 다양한 기술과 횡이동으로 격투를 이끌어 나가는 샤오유. 이 모든 공격의 시작점인 뒤돌기가 봉쇄된다는 것은 샤오유의 공격패턴의 80% 이상이 막혀 버린다는 것을 뜻한다.

뒤돌기 횡신과 일반 횡이동 기술들을 시작도 못하게 하면서 어떤 상황에서라도 우선권을 가지고 공격할 수 있는 기술, 그것이 바로 레이의 후소퇴이다. 시계 방향 회전 계열의 하단 공격인 후소퇴가 리치 안에서는 180도에 가까운 범위를 커버할 수 있다는 특성상, 반시계 방향으로 이동을 하며 뒤를 도는 샤오유의 대표적 뒤돌기의 시작(←AK)을 타이밍이 너무 늦지 않으면 거의 완벽하게 커트해 내며 또한 여타의 기술들마저 봉쇄하는 효과까지 기대할 수 있다. 샤오유의 주력 회피기인 봉황자세까지 견제할 수 있다는 것은 근접전에선 절대적으로 유리한 위치를 점유하게 되는 것이므로 샤오유 측에선 중, 원거리전을 펼칠 수가 없게 된다. 원거리에서의 샤오유의 횡이동 능력은 근접했을 때에 비해 그다지 위협적이지 않으므로(횡이동의 각도가 작아질 뿐만 아니라 회피에 성공했다 하더라도 호미각의 적중확률이 떨어진다) 일정하게 거리를 유지하면서 부신등퇴(→→RK)와 쌍벽장만 조심하며 기회를 노려 후소퇴와 용성중단각 등으로 찬스를 잡아 대전을 풀어 간다면 어렵지 않게 승리를 얻을 수 있을 것이다.

■ 언제나 먹히는 것만은 아니다

상성에서 오는 캐릭터간의 여러 가지 특성과 공략패턴들을 철저히 공부한다면 상대방 캐릭터의 약점 공략과 자신의 캐릭터의 효율적 방어, 그리고 더욱더 치밀하고 전략적인 격투로 언제나 안정된 승률을 거둘 수 있을 것이다. 만약 자신이 고른 캐릭터가 성능상 불리할 땐 상성 관계를 잘 이용해 그 불리함을 커버하여 승리하는 쾌감을 느낄 수 있으며, 강한 캐릭터라면 그 강력함을 배가시켜 상대방을 완벽하게 압도해 가는 이런 재미야말로 격투게임의 진국 재미는 아닐까 생각한다. 이번 여름 발매 예정인 철권 태그 토너먼트에서는 기존의 철권 3에서 등장하는 캐릭터들에게 많은 기술들의 추가와 판정 변화를 가해 상당히 많은 변화가 생길 것으로 추정된다. 이것은 상성 관계에서도 많은 변화를 불러올 것이라는 것은 자명한 일이다. 30여명의 캐릭터들이 먹고 먹히는, 물고 물리는 약육강식의 대격투를 기대하는 게이머의 마음은 여름의 불볕 더위보다 더 뜨겁기만 하다.

요즘 스토커에 시달리고 있습니다. 오밤중만 되면 전화가 '드르르르~~'하고 울립니다. 받으면 언제나 '쪼오옥~~'하는 소리만 내고 끊습니다. 또 받으면 아무 소리도 안하고 끊습니다. 화가 납니다. 가슴에 불을 질러 놓고 왜 수습을 안하는건지…. 초여름의 밤은 길기만 합니다. 아우우~~

안녕하세요. 저는 파워의 열혈독자 유성일이라고 합니다. 허우적 누나의 시원시원한 답변이 맘에 들어 저의 답답한 마음을 털어 보고자 이렇게 펜을 듭니다. 저는 초등학교 6학년 때 같은 반 여자아이인 김윤×을 좋아한 적이 있었습니다. 그때는 '이쁘구나'하고 생각만 했지 좋아한다는 것은 느끼질 못하고 중학교로 올라와 버렸습니다. 얼마 뒤 우연히 길가에서 만나 나의 젊은 가슴은 뜨겁게 불타올랐고 그때부터 반쪽짜리 사랑을 고 2가 된 지금까지 6년동안 하였습니다. 저는 중 3까지 정말 바보같이 김윤×이란 아이를 아무 것도 하지 않은 채 저에게 오기만을 기다리기만 하였습니다. 고 1때 같은 반 친구에게 그 아이에 대한 이야길 하니 그 친군 나에게 바보라며 날 구박하더군요. 전 그 친구에게 화를 내곤 그냥 집에 왔습니다. 집에서 생각해보니 전 정말 바보같이 4년이란 세월을 보낸 저에게 화가 났습니다. 다음부터 그 친구와 자주 이야길 하다 편지를 보내보라는 친구의 말에 한번 용기를 내어 편지를 보냈습니다. 그러나 답변은 몇 달이 지나도 오질 않았고…. 전 포길하고 있는데 제 친구가 내가 편지 보내기 전 그 아이는 이사를 갔다고 하더군요. 답변이 안 온게 당연했습니다. 그리곤 다시 이사간 집의 연락처를 알게 되었고 나는 용길내어 전화를 해 보았으나 그 아이의 집이 아니라더군요. 분명 그 집이 맞는 것 같은데…. 전 이제 어떻게 해야 할까요? 허우적 누나가 저의 마음을 시원하게 해줄 답변을 기다리겠습니다. 꼭 부탁입니다.

성일이 친구는 정말 착하군요. 제가 만약 친구였다면 '에이 몰라 몰라 이 바보의 친구야. 성일이는 정말 바보. 정말 자기는 바보같아'라고 구박하는 정도가 아니라 'ㅇㅣ ㅂㅠㅇㅅㅣ ㄴㅅㅜㅔ ㅇㅣ 야. 너 내시지.'라며 쪼인트를 깠을 겁니다. 근데 김윤×라는 친구가 초등학교 때 '이쁘구나'정도에서 중학생이 되서는 무자하게 이뻐졌나보군요. 캬아아~~ 아! 미안미안. 이제부터 슬슬 시작해 보겠습니다. 용기있는 자만이 미인을, 사랑을 쟁취할 수 있다라는 동서고금의 진리가 있다는 걸 아는지 모르는지. 성일이는 정말 바보가 아닌지 모르겠네. 후후 욕은 그만해야겠다. 바보 성일이가 화낼지도….

전화를 해도 그 친구 집이 아니라? 그럼 그 친구 집 주소가 있으니깐 일단 그 집으로 찾아가 보세요. 그리고 그 집 벨을 누르세요(으음. 이정도까지 하려면 우황청심환을 하나 정도는 먹어야겠군). 그리곤 "혹시 여기가 김윤×이네 집 맞나요?"라고 하십시오. 여기까지는 시나리오가 하나지만 이후부터는 분기가 일어납니다. 일단 그 집이 맞을 경우 초등학교 동창이라고 밝히고서는 그 김윤×란 친구를 만나면 되는 거겠죠. 그 이후는 알아서…(이것도 못하면 성일이는 정말 내시 맞을 거야. 내시야. 내시야. 마자 마자). 만약 그 집이 아닐 경우 여기서 시나리오에 분기가 일어납니다. 첫째 팔자려니, 인연이 아니려니 하고 포기하고 집에 돌아와서 이불 뒤집어쓰고 '꺼이꺼이~~'하며 울어 재낀다. 두 번째 이게 좀 스토커가 될 확률이 높은 경운데, 옛날 집 주소를 가지고 있다고 했죠? 그럼 전에 살던 동네 동사무소로 가보십시오. 거기 가서 초등학교 친군데 이사간 주소를 알고 싶다고 하세요. 그럼 아마도 알 수 있을 겁니다. 주소를 알았으면 아까 처음 말해준 루트를 타면 됩니다. 따라서 성일이의 6년짜리 반쪽짜리 러브스토리의 엔딩은

첫째 김윤×랑 잘 먹고 잘 살게 된다.
둘째 성일이는 내시가 된다.
셋째 이불 뒤집어쓰고 '꺼이꺼이~~'하며 울어 재끼다 이불에 숨이 막히게 된다.
넷째 성일이는 스토커가 된다.

전 대학교 다닐 때 도서실에서 이상형의 남자를 만났습니다. 훗!! 그래서 그날부터 아령을 들고 팔 힘을 무지하게 키워서 그 남자를 보쌈해 와 버렸습니다. 집 지하실에 감금시켜놓고 사랑을 해줬지요. 당연히!! 제 초등학교 때부터 취미인 팔뚝에 촛농 떨어뜨리기도 하면서 마이 달링에 대한 저의 넘치는 사랑의 표현을 해줬습니다. 그후 그 남자는 촛농 미이라가 되어 아직도 우리집 지하실에서 저의 넘치는 사랑을 갈구하고 있습니다. 여러분 애정 표현은 따끈따끈한 촛농으로 하세요. 그럼.

P. S. 성일이의 스티커 사진을 보고 생각이 든 건데 누나의 따끈따끈한 애정 표현을 받아보는건 어때요?? 사랑해줄게!!

안녕하세요. 허우적 누나. 저는 저의 엄마 때문에 이렇게 편지를 보냅니다. 어느 날 전 퍼즐 보글보글 CD를 구입해 즐기고 있는데 엄마와 여동생이 보더니 "그거 재미있겠다" 하시더니 한번 해 보자는 거예요. 저는 해보시라고 했죠. 그런데 이게 웬걸 1시간이 가고 무려 4시간 동안 계속 하는 거예요. 저녁이 다 됐는데 밥도 안하고 말이죠. 그래서 저는 "엄마 배고파 밥줘"하니깐 엄마께서 하시는 말씀 "야 조용히 해. 내가 지고 있잖아! 배고프면 짜장면이나 시켜먹어"(황당) 그 뒤로 저의 엄마와 여동생은 하루에 1~2시간씩 오락을 한답니다. 저는 일주일에 1~2시간밖에 못하는데…. 이제 도사들이 다 됐어요. - 파워 독자 여러분 엄마를 조심합시다-

범환이 안녕! 정환이의 '거기'는 무사한가요? 범환이의 범행 소식을 듣기 위해 매일 밤 뉴스시간에 TV에 코를 박고 앉아있었는데도 '거기' 절단 사건은 한 건도 없더군요. 아니면 정환이의 뼈가 삭았다는 편지를 기다렸는데도 그 편지 역시 없더군요. 무지하게 배신감을 느끼면서… 그러면서 또 한번 뽑았습니다. 참, 범환이는 행복한 고민을 하는군요. 보통 게임기는 싸움시 상대에게 정신적 대미지와 육체적 대미지를 한꺼번에 주는 일격 필살기 대용이나 자식들의 성적이 떨어졌을 때 둘 중 하나가 뽀사지는 역할을 담당하곤 하는데…. 그런 다용도인 게임기가 PS나 DC나 SS이기에 다행이지 오락실 통체도 집에 놔두고 즐긴다고 해보십시오. 두 눈이 아찔할 정도입니다. 좀 많이 아프겠죠?

근데 범환이 어머니랑 저희 어머니랑 자매지간이 아닌가 합니다. 4년전인가 슈퍼컴보이용 마리오 월드를 하고 있었는데 엄마 등장!! 처음 접하는 게임인지라 진행에 고생을 하시는 우리의 어머니. 화가 나셨는지 패드를 발로 밟아 뽀사버리는 과감성을 보이셨습니다. 저의 터프성은 어머니로부터 받은 게 아닌가 싶습니다. 어머니의 영원한 LOVER(러버)이신 아버지와 어머니의 금쪽같은 자식들이 허기가 져 하늘이 샛노래지다 못해 헛것까지 보이는 현상을 호소했음에도 불구하고 '꼬르륵 꼬르륵~~' 소리에 장단맞춰 밤새 틈 레이더를 하시는 어머니의 대범함과 애정

표현이 바로 저의 그것이 아닌가 합니다. 결국 풀스를 던져 버리는 어머니의 강인한 팔뚝을 보고 다시금 제 팔뚝을 쳐다보게 되었습니다. 또한 비시바시 챔프의 사프심 많이 빼기와 풍선 빨리 터트리기 등등을 손톱이 뿌러지든 말든 열심히 하시는 어머니의 모습을 보고 저의 초지일관의 굳은 심지가 어디서 나왔는지 알게 되었습니다. 마지막으로 바이오 하자드를 하시면 "엄마, 칼로 해"라는 말이 떨어지기도 전에 좀비를 칼로 요리하시는 걸 보며 모녀간의 진한 정을 느끼곤 합니다. 여러분 5월은 가정의 달입니다. 게임을 즐기면서 가족 사랑의 진정한 의미를 되새기도록 합시다.

안녕하세요. 누나 이걸루 편지를 두 번 쓰네요. 그간 문제없이 안녕히 잘 지내셨는지 괜히 궁금하네요. 제 친구 정현이에게서 전화 한 통도 오지 않고 있습니다. 사실은 자극을 조금 줄려고 썼는데 아무래도 그 100원이 충격이 큰 것 같네요. 누나의 말씀 참 감명 깊게 읽었습니다. 아! 누나의 말씀대로 저두 버릇이 돼가고 있습니다. 학교에서 전 친구에게 물건을 빌릴 때 "어이 친구야. 배 아파서 화장실 가게 두루마기 휴지 17칸만 빌려 줘"라구요(음 과연 이렇게 까지 해야만 하는 걸까…). 아 그리고 누나 ARC니깐 누나에게 쏠게요. 저번 달에 철권 태그 토너먼트요. 분명히 앞표지에는 화랑 표지에서 제일 큰 글자로 '철권 태그 토너먼트 모든 걸 보여 드립니다'라고 써 있는데 어째서 사진 한 장도 없이…. 모든 걸 보여준다더니. 제 반 친구 하나는 철권 매니아인데 파워에 실린 TTT를 보더니 '에잉? 모든 걸 보여준다더니 철권 제작진 사진만 보여줬지. TTT에 관한 사진은 없다'면서 파워를 보구 거짓말이라구 우겨댑니다. 해서 전 제가 보는 파워를 맘에 안 들게 말해서 몇 대 건드렸죠. 그리고 전 "아~ 봐라! TTT에 대하여 무엇인가 정의가 한번에 나왔잖아. 글구 사진은 남코 쪽에서 사진 촬영이 안 된다는데 너 보고 싶으면 너가 직접 찍어서 봐"라구 전 당당하게 말했죠. 음 말은 그렇게 했긴 했지만 사실은 조금 이상하더군요. 저도 TTT의 모든 것을 보여준다기에 파워를 구입하자마자 펼쳤는데…. 흐음. 그냥 다음 번에 TTT의 긴급 소식 아님 오락실을 휘어잡을 수 있는 TTT란 무엇인가? 이렇게 해주셨으면 좋았을걸. 음 암튼 오늘의 할 말은 여기까지네요.

음. 정현이가 뭔가를 오해하고 있지 않나 생각이 드는군요. 분명히 정수가 잘못했다고 말을 했는데 왜 정현이가 그럴까?? 정수가 먼저 전화를 해 보는 겁니다. "정현아 살앙혀!!"라고요(이 살의 부르짖음은 무얼까?). 정현이와 정수의 우정이 단돈 100원에 날라가면 아쉽지 않습니까. 그리고 우리 독자도 한명 줄어든 것 같아서 제자리는 바늘방석입니다. 바늘 좀 빼주세요. 그리고 지금이 어느 땐데 화장실 한번 가는데 17칸씩이나 뜯어가죠? 그 정도면 우리가족이 전부 갈 정돕니다. 아껴야 잘 삽니다. '티끌 모아 태산'이라는 말 알죠. 그럼 TTT에 대해서 말씀드리겠습니다. 사실 TTT를 취재하기 위해 요코하마로 급하게 날아가긴 했는데, 도저히 사진을 못 주겠다는 겁니다. 물론 취재 중에 플레이화면을 포함해 태그 버튼 뭐 이런 것들은 보긴 봤는데 일러스트 한 장이라도 못 주겠다며 배 째라고…. 쩝쩝~~ 개발실 사진은커녕 개발실이 있는 건물조차도 못 찍었다고 하면 이해할 수 있으려나…. 쪼잔하잖아요. 일본××들이. 그리고 남코에서는 개발자들이 직접 매스컴에 나와 '이 게임은 이렇다 저렇다'고 말하는 걸 별로 안 좋아한다고 하대요. 그러니깐 그 개발자 자체가 유명하게 되어 만약이라도 인기인이 되어 버린 개발자가 자사가 아닌 다른 회사로 이직을 했을 경우 거기서 발생하는 게이머들의 반향을 무시하지 못하겠다는 것이 남코측 입장입니다. 그러니깐 세가의 스즈키 유처럼 남코 개발자들 중에는 그런 인기인이 나올 수 없겠고, 회사측에서도 그렇게 좋아하지 않는다는 거죠. 그러니 TTT에 대한 모든 것은 안나오고 개발자들만 달랑 나왔냐. 이 바보 게임파워야. 라고 말하면 몇 대 건드리지 말고 걸을 수 있을 정도로만 건드려주세요. 힘이 모자라면 연락주세요.

허우적 누나! 저번 달 발톱이 빠진 누나의 사연을 보고 누나가 걱정이 되었습니다. 저도 한번 농구하다가 손톱이 빠져 봤는데 정말 징그럽더군요. 그리고 온몸에 백만 볼트 전기가 흐르는 기분 안 당하고는 모릅니다(일부러 그러지는…). 여하튼 빨리 나으시고 다음부터는 그런 불치병(?)에 걸리지 마시고 건강하세요(누나가 병에 걸렸었나??)

여러분 아시죠, 또 애독자 엽서의 내용입니다. 요한이는 빠진 손톱의 자리가 징그러웠다구요? 근데 제 친구들이랑 어머니는 빠진 발톱보다도, 빠진 발톱의 자리보다도 왜 제가 더 징그럽다고 하는 거죠? 아마 제 얼굴은 강판에 밀린 얼굴인가 봅니다(아이 징그러워!!).

훗!! 그래도 좋아. 거울이 세상에서 제가 제일 이쁘다고 합니다. 하하하~~. 그리고 전 100년동안의 긴 잠에 빠져 있다가 몇 달 전에 잠을 깬 미인은 잠꾸러기인 허우적입니다. 아참 전 백만 볼트 전기가 흐르는 기분이라는 거 잘 모릅니다. 백만 볼트 전기보다 더 무서운 40 몇 도의 알코올이 뱃속을 흐르고 있었기 때문에 그 기분 잘 모릅니다. 사실은 그 발톱 제가 뺀 겁니다. 집에 와서 친구랑 전화를 하면서 발톱을 슥슥 문지르는데 "야. ××야. 나 발톱이 이상해. 건덩건덩거려. 확 빼버릴까? 푸하하하~~ 진짜 재미있게 건덩거려. 에잇~ 빼버릴래" 뭐 대충 이런 순서로 해서 발톱이 사라진 겁니다. 그리고 지금 제 엄지발톱은 무지하게 이쁩니다. 조금 조금씩 발톱을 내미는 것이 사랑스러워 '꼬옥'하고 물어주고 싶을 정도입니다. 언제 한번 제 발톱 사진을 실어보기로 하죠.

안녕하세요. 허우적 누나. 저는 천안의 파워 열혈독자 용현이라고 합니다. 오른쪽 엄지발가락 발톱은 안녕하신지요? 세상에 발톱이 빠지다니! 혹시 발톱 조금 깨진 거 갖고 뻥 치신건 아니겠지요? 제가 글을 올리는 건 허우적 누나의 발톱을 보고 제 손톱이 생각나 글을 올립니다. 저는 취미가 손톱 기르기입니다. TV를 보면 어쩌다가 기네스북에 올라 손톱이 뭐처럼 말려 있는 거 본 일 있으시죠? 저도 한번 거기에 도전해 볼까하고 손톱을 기르기 시작했습니다. 그러나 손톱 기르는 것이 여간 어려운 것이 아니더군요. 행동 하나하나 조심, 잠잘 때도 조심, 조심만이 살 길이었습니다. 그렇게 기른 새끼손톱의 길이 20cm(7달 정도 걸렸습니다). 그러나 어느 날 농구하다가 그 7개월의 정성이 한순간에 날아가 버리더군요. 허우적 누나는 아십니까? 그때의 고통을. 지금 발톱을 잃어버린 누나의 심정, 제가 이해합니다. 저도 그때는 엄청 고생했으니깐요. 위로의 뜻으로 제 보물 손톱을 보냅니다. 한번 발톱에 붙여 보세요.

으음. 편지를 받고 '워러러러러~~. 꾸웨엑. 찌이익~ 퀄퀄퀄~~'하고 오바이트를 쏟았습니다. 정말 징그럽고 무서웠습니다. 그러고 보면 우리 엄마도 절보고 징그럽다고 하시는데 아마 이런 기분이 아닐까 합니다. 왜 그 무서운 손톱을 붙여 보내는 겁니까? 여하튼 무서워 죽을 뻔했습니다. 그날 밤 꿈에 뭐처럼 말려 올라간 손톱이 하늘을 휭휭 날아다니면서 절 따라다니는데…. 너무 무서워서 오줌 쌀 뻔했습니다. 우리 오빠는 손톱 기르는 것을 무지하게 싫어합니다. 이유인 즉 은 손톱이 길면 첫째로 코 파기가 힘들고(자칫 잘못하다간 쌍코피 터지는 사태도), 두 번째로 귀를 파다가 피바다가 연출되는 경우도 있습니다. 셋째로 손톱에 때가 끼면 그 때를 파내어 잘 모으면 밥그릇 한 공기 정도는 나온다고 합니다. 전 보통 손톱에 때가 끼면 샤프로 빽 냅니다. 근데 그렇게 손톱이 길면 뭘로 파야 되는 거죠? 넷째로 화장실 가서 조심해서 일을 보지 않으면 치질환자로까지 오인을 받을 수도 있다고 합니다. 여하튼 용현군 손톱 기르지 마세요. 무서워요.

안녕하세요! 우진이 누나. 불타는 가슴의 소년 권오재입니다. - 이하 생략 -

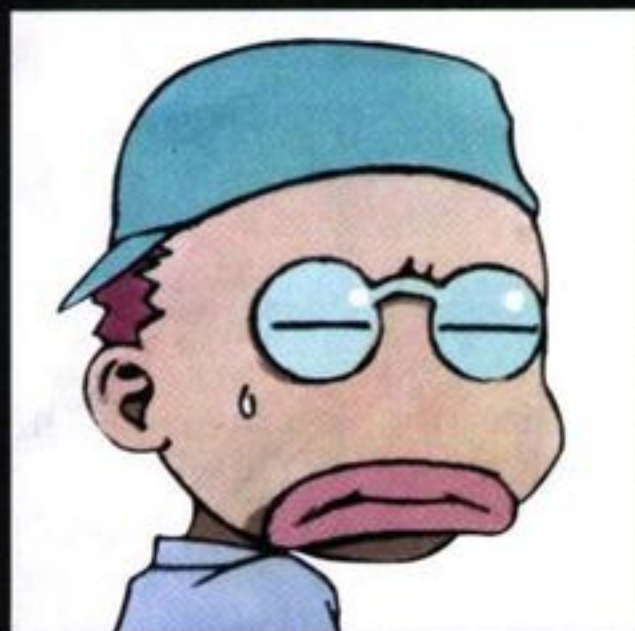
P. S. 누님의 빼아픈 발톱 소식을 접했습니다. 사쿠라 대전이 생각나네요. 주인공 오가미대위가 망치질을 하다가 손가락을 다쳤죠. 그러자 아야메라는 한 아낙네가 오가미의 상처입은 손가락을 쪼~옥 빨아주더군요. 그 이후 겜 끝날 때까지 오가미의 손가락은 멀쩡했습니다. 저도 누나의 발가락을 그렇게 치료해 드리고 싶군요. 하지만 다친 부위가 부위니 만큼 궁극의 치료법 '호~오'를 해 드리겠습니다 '호~~오' 이제 곧 낫습니다.

불타는 오재의 편지를 받고 전신 3도 화상을 입은 허우적입니다. 오재는 애정이 식었군요. '호~오'해서 나을 것이 있고 안 낫는 것이 있습니다. 저도 쪼~옥 빨아주세요. 설마 발가락 한번 빨았다고 뭐 큰 병이라도 걸리겠습니까? 오재의 애정을 확인받고 싶습니다. 아참 제가 지난번에 엉덩이 꼬리뼈를 다치지 않았습니까. 그럼 엉덩이도 '호~~오'해줄 건가요? 아니면 '쪼~옥'해줄 건가요?

[메이 LEE]

사회가 반영된 애니메이션

5월 2일 일본 애니메이션 계의 거장 데자키 오사무가 한국에 왔다. 서울 애니메이션 센터 개관을 축하하기 위해서였다. 개관 기념 상영회에서는 그의 최신작 「블랙 잭」 OVA 제 2화가 상영되기도 했다. 일본의 현실주의적인 애니메이션 계류를 이끌어 가고 있는 데자키 오사무를 보고 여러 가지 생각이 머릿속에 떠올랐다. 그의 작품들은 데츠카 오사무와 더불어 역경 속에서 포기하지 않는 불굴의 의지를 보여주는 주인공상이 잘 나타나 있다. 그의 대표작인 「내일의 죠(국내 명 허리케인 죠)」, 「집없는 천사 레미」, 「보물섬」, 「베르사이유의 장미」 등을 보면 주인공들이 자신이 처한 어려움을 의연히 맞서나가는 모습을 볼 수 있다.

평론가들의 말로 일본의 암울한 사회 속에서 희망의 빛을 심어주고자 했던 작가 중 한 명이었다고 한다. 데츠카 오사무의 대표작 「철완 아톰」 같은 경우는 많은 일본인들이 작품 안에 등장하는 미래 사회가 실제로 일본에서 이루어지고 있다는 것에 주목하기도 한다. 전 후 시대가 지나고 급격한 경제 발전 속에서 일본 애니메이션도 황금기를 맞이했다. 무수한 명작들이 이 시절(80년대 초, 중반)에 쏟아져 나왔고 애니메이션에 사용되는 무수한 아이디어와 소재들은 끝을 모르고 이어졌다. 새로운 신세대 작가들이 등장해 더욱 새로운 세계에 대한 밝은 모습과 풍요로움 등을 보여주었다. 하지만 이런 와중에서도 사회의 급격한 발전에 따른 부작용적인 면에 초점을 맞춘 작품들도 간간이 나와 일본 애니메이션의 시발점에서 보여준 정신을 잃지 않았다. 그리고 90년대. 드디어 일본에서 만화 사업이 찬 서리를 맞게 된다. 만화 잡지들의 판매부수도 떨어지기 시작했고 애니메이션으로도 벌어들이는 수입이 짭짤하지 못했다. 흔히 사회학적 현상으로 말하는 다원화 시대가 온 것이다. 무수한 작품들 속에서 소비자들은 자기 입맛에 맞는 작품만을 보기 시작했고, 제작자들 역시 소량이면서도 독특한 작품을 만들기 위해 노력했다. 복고풍을 내세우며 등장하는 선 라이즈의 용자 시리즈도 마찬가지다. 데자키 오사무의 「블랙 잭」도 어찌보면 그런 부류 중 하나일 것이다. 그리고 최근에는 사이버 문화 시대를 맞이해 디지털 애니메이션과 CG 애니메이션들도 적지 않게 등장하기 시작했다.

일본 애니메이션의 특징…. 그것은 무엇일까? 시대의 변화에 발맞춘 제작, 소재의 다양성을 스스로 찾아 나간 적응력이 아닐까? 데자키 오사무도 역시 과거에는 불굴의 의지를 보여준 주인공상을 많이 보여주었지만 지금은 「블랙 잭」과 같은 비정한 인물, 「백경전설」같은 코믹한 캐릭터들을 보여주고 있다. 한국 애니메이션은 어떤가? 한때 일본 애니메이션의 공세에 시달린 애니메이션 시장에 발맞춰, 일본 애니메이션의 기술을 많이 답습하려고 한 것은 부정할 수 없는 사실이다. 연출이나 작화 감독에 일본 제작자를 기용하는 등, 나름대로 애니메이션의 질적 향상을 도모했었다. 하지만 언제나 이미 시대의 흐름에 뒤쳐지는 것은 아닌가하는 의문이 든다. 언제나 광고 문구에 「어마어마한 제작비」라는 단어가 등장하는 걸 보면 '제작비가 일단 따라줘야 일본 애니메이션처럼 만들 수 있고 그래야 소비자들의 입맛에 맞출 수 있다'라고 생각하는 것인지? 일본 애니메이션이 처음 출발한 그 때와 같은 자세처럼 일단 돈을 많이 들여 남의 것을 흉내내기보다 지금 우리의 상황에 알맞은 소재와 제작비의 작품을 궁리하는 것이 바람직하지 않을까? 그러고 보면 다른 사회적 매체로는 지겨울 정도로 떠들어 대고 있는 IMF를 주제로 한 애니메이션은 아직 등장하지 않았다. 힘든 우리의 경제 현실, 열악한 제작환경, 그 안에서 우리 애니메이션이 나아가야 할 길은 어딜까? 데자키 오사무를 보면서 그런 생각을 했다.

1999년, 알렉산더의 세계정복이 다시 시작된다!

알렉산더(ALEXANDER)

제작사 : 알렉산더 제작위원회
국내배급 : 삼성영상 사업단
발매일 : 미정

전세계에 널리 알려진 역사 속의 영웅 알렉산더. 애니메이션 '알렉산더'는 그의 파란만장한 삶의 역정을 SF와 환타지, 로맨스를 가미한 새로운 시각으로 재해석한 작품이다. 세계 정복의 야심에 사로잡힌 한 인간의 삶을 조명하면서, 인간의 욕망과 투쟁, 희망과 사랑이라는 영원한 가치를 집요하게 추구하고 있다.

패자(覇者)의 탄생

BC 4세기, 마케도니아의 여왕이자 밀교(密敎)의 여사제인 올림피아스는 점을 친다. 그녀는 곧 태어날 자신의 아들이 언젠가 세계를 파멸시킬 마왕이 된다는 점괘를 얻는다. 폭풍우가 치는 어느날 밤, 운명의 아이 알렉산더가 태어난다. 그로부터 18년 후, 시대는 변화를 요구하고 있었다. 한 때 영광을 누렸던 아테네와 테베가 쇠락해가는 것과는 달리, 마케도니아는 새로운 그리스의 맹주로 떠오르고자 전의를 불태우고 있었다. 마케도니아의 왕이며, 기회포착의 귀재인 필립2세는 페르시아의 통치로부터 터키의 해변도시들을 해방시켜 그리스 세계의 맹주가 되고자 했다. 필립2세의 아들인 청년 알렉산더는 자신이 왕이 되면, 마케도니아가 파괴될 것이라는 원로 대신들의 예언에 두려움을 느낀다. 그리고 알렉산더 주변에는 피타고라스교단 소속의 자객들이 끊임없이 알렉산더 암살의 기회를 노리고 있었다. 이 교단은 알렉산더를 세계를 파멸로 몰아넣을 주인공으로 지목하고 그를 암살하려는 단 하나의 목적으로 2백년 이상 자객들에게 마법을 전수해왔다.

알렉산더의 파괴와 정복…그것은 멸망이 아니라 새로운 세상을 여는 계획이다

한국인 피터 쟁이 미술 전반 작업에 참여하고 있다

영웅의 비상(飛上)

'속도가 느리다…' 알렉산더는 그의 아버지 필립2세의 추진력에 답답함을 느끼고 있었다. 괴마 부케파로스와 클레이투스 등 강인하고 민첩한 부하를 얻은 알렉산더는 아테네와의 생애 첫번째 전투에 출정해 필립2세의 명령을 저버리고 그 자신의 전술을 이용해 아테네군을 일거에 격퇴한다. 그에 따라, 병사들은 그를 절대적으로 받들게 되고, 그의 인기는 날로 치솟는다. 아테네와의 전투에서 알렉산더에게 망신을 당한 필립2세는 알렉산더의 역모를 우려하는 대신의 말에 따라 올림피아스 왕비와 이혼하고, 알렉산더의 왕위상속권을 박탈해버린다. 그러나, 필립2세는 얼마 지나지 않아 새 왕비로 맞은 에우리디케와의 결혼식장에서 암살당한다. 암살의 배후는 미스테리인 채… 새로운 왕이 된 알렉산더는 그리스 세계를 통일하고 마침내 동방출정의 길에 나선다. 그는 북부 켈트족을 물리치고, 이어서 터키해안, 칠리치에 게이트, 이수스 등으로 진격한다. 그 격렬한 전쟁터의 와중에서도 피타고라스교단 자객들은 끊임없이 알렉산더의 목을 노린다.

음모(陰謀)

페르시아와 결전을 앞둔 전날 밤, 양 진영은 음모의 소용돌이에 휩쓸린다. 출정에 동행한 알렉산더의 스승 아리스토텔레스는 한 때의 제자였던 알렉산더가 자기 말을 듣지 않는 것을 못마땅히 여겨 비밀리에 페르시아 군대가 승리하도록 도울 계책을 꾸민다. 와중에 알렉산더의 군대와 페르시아 군대는 정면으로 결전을 치른다. 유래 없는 격렬한 전투를 치른 끝에 알렉산더 군대가 승리하게 되며 때를 맞추어 알렉산더는 페르시아의 권위 있는 집안의 딸인 록산느와 결혼한다. 그는 동방 정벌의 고삐를 늦추지 않고 세계 역사상 가장 거대한 첫 번째 제국을 건설한다. 하지만 엄청난 권력을 얻게됨에 따라 독재가 심해지고, 결국에는 하나 둘씩 그의 친구들이 그의 곁을 떠나기 시작한다. 출정에서 돌아오는 길에 예기치 못한 함정이 도사리고 있었던 것이다.

고대의 분위기와 미래적인 분위기가 동시에 녹아들어 있는 작품

Cutting-edge(신조류: 新潮流)애니메이션이란?

기존의 어린이용 애니메이션에서는 볼 수 없었던 독특한 그림체와 파격적인 스토리 컨셉 등으로 무장한, 이른바 새로운 조류를 선도하는 작품들을 컷팅 엣지 애니메이션이라고 일컫는데, HBO의 스폰(Spawn), MTV의 이온 플럭스(Aeon Flux) 등이 대표적인 작품들이다.

ANIMATION

등장캐릭터

알렉산더

마케도니아의 왕자이자 군사령관. 비상한 전략과 충성스러운 군대를 바탕으로 다수를 소수로 이겨내는 전무후무의 명장. 웅대한 포부와 더불어 큰 야심을 지닌 인물로서 역사상 가장 위대한 장군 중 하나로 평가받고 있다.

올림피아스

알렉산더의 어머니. 마케도니아의 여왕이자 예언가. 자신의 아들이 세계를 정복할 것이라는 미래를 보고 몹시 기뻐한다. 알렉산더의 과대망상적 성격은 그녀로부터 물려받은 것.

필립 2세

알렉산더의 아버지이자 마케도니아의 왕. 여왕의 방에서 알렉산더가 태어나던 날, 그는 거대한 뱀의 습격으로 눈을 잃는다. 그 후로 알렉산더가 그의 아들인지 의심하고 아내에게도 의심을 품는다. 아내와 자식을 없애려는 계획은 수포로 돌아가고, 자신이 암살 당하고 만다.

아리스토텔레스

위대한 철학자, 과학자이자 알렉산더의 스승. 알렉산더가 열정적인 감정에 휩쓸리는 성격인 반면, 그는 철저하게 이성과 지식을 추구하는 사람이다. 이 성격상의 차이로 인해 결국은 그의 충실한 제자에 대해 음모를 꾸미게 된다.

프톨레마이오스

시정잡배 출신으로서 알렉산더를 흠모하고 존경한다. 비겁하고 멍청하며 싸움에 서툴지만 알렉산더에 대한 헌신과 우정만은 누구도 따라올 수 없다. 알렉산더가 죽은 후, 이집트 프톨레마이오스 왕조의 시조가 된다.

클레이터스

기병대 사령관이자 프톨레마이오스의 친구. 알렉산더의 인습에 사로잡히지 않는 행동에 매료되어 그의 명령에 따른다. 장창을 다루는 솜씨는 당대 최강이라 일컬어진다.

록산느

정열의 여인. 페르시아 동쪽의 소그디아나 호족의 딸이다. 페르시아궁의 공중정원에서 청년 알렉산더와 극적인 첫 만남을 가진 후 그에게서 애증(   )을 느끼게 된다. 다리우스군을 도와 알렉산더를 해치우기 위한 음모에 가담하기도 하지만 결국 알렉산더와 결혼한다.

카산드라

아리스토텔레스의 조카이자 여전사. 검을 다루는 솜씨는 기병대장 클레이토스에 필적하고, 말을 다루는 것은 알렉산더에 버금간다. 몰래 알렉산더를 사랑하나 겉으로는 냉정한 여인. 이욕고 음모를 꾸미는 아리스토텔레스와 사랑하는 알렉산더 사이에서 번뇌한다.

3년간의 기획과정, 전세계를 강타할 블록버스터의 탄생

애니메이션 알렉산더는 MTV의 Aeon Flux를 만든 재미한인 애니메이터 피터정이 캐릭터디자인과 컨셉을 담당했고 일본의 커팅엣지 애니메이션(원편 참조)의 선두주자인 Mad House가 제작을 맡았으며 헐리우드 1급 포스트 프로덕션인 Screen Music Studio의 제작지원(Dubbing, Music & SFX, Dolby stereo Mixing 등) 등 한미일 공동제작으로 더욱 기대를 모으고 있는 작품이기도 하다.

환타지와

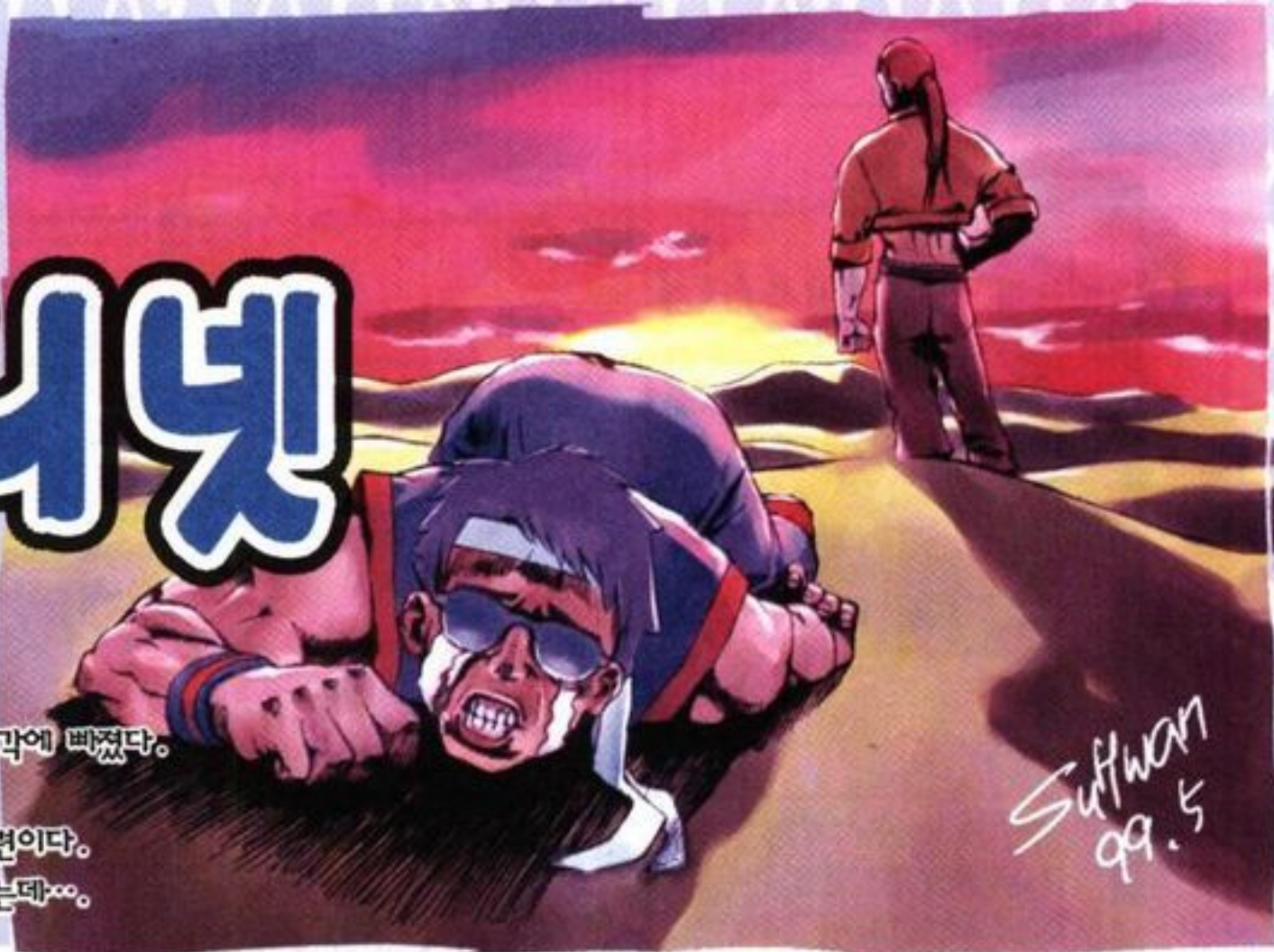
SF적 요소

비디오 게임기로 등장!

올 9월 일본 TBS계열 방송을 통해 처음 공개될 예정인 알렉산더. 국내에서는 빠르면 올 하반기 내에 만날 수 있을 듯하다. 작품의 특성상 국내의 애니메이션 집중 방영시간인 오후 6시가 아닌 영화 방송시간대에 방영시키는 것을 고려하고 있다. 덕분에 국내 TV에서도 손상 없는 원작을 만날 수 있는 가능성이 높아졌다. TV용 애니메이션(30분×13회분)이 종영된 후에는 전체 스토리를 하나로 묶은 극장용 편집버전이 등장할 예정이라고 한다. 또한 일본의 모 소프트웨어 업체에서 본 애니메이션을 소재로 한 DC용 게임을 개발중이라고 한다. 자세한 것은 다음 소식을 기대해 주길!

알렉산더 홈페이지 URL
www. ani-alexander. com

알렉산더는 이미 국내의 각종 영화제에서 공개되어 대호평을 얻은 바 있다. 그 매력적인 세계를 기다려 보자

애니와 게임의 관계는 어떤 것일까? 문득 그것이 궁금해 골똘히 생각에 빠졌다.
하지만 이미 답변 없는 물음인 것을…
세상을 살다 보면 그런 답변 없는 질문들에 봉착할 때가 생기기 마련이다.
과연 그대 어떤 답을 채워 넣는가에 따라 자신의 인생은 변해만 가는데….

벌써 두번째 열혈 애니넷에 편지를 보내네요. 지난 달 답변 감사×2. 글구 집에 일찍 들어가 TV 보신다니 추카드립니다. 근 한달 간 중간고사, 수학여행으로 정신없이 지내다 보니 어느 덧 폐인(?)이 되어 버렸습…이 아니고 혼란스럽습니다. 요즘 학교에서 친구들과 TRPG를 즐기고 있습니다(느닷없이 웬 TRPG?). 저희 학교엔 TRPG 정식 써클도 있고 반에서도 친구들끼리 많이 합니다. 그래서 한 번 해봤더니 이제는 때와 장소를 가리지 않고 TRPG에 몰두하게 됐습니다. 메이LEE님도 POWER가족들과 한 번 해보세요. 재밌음다.
지난 달에 POWER에서 연재해 준 '청의 6호'를 드뎌 구했습니다. 아직 보진 못했는데 정말 기대가 되네요(VTR이 누나들 방에 있어서 눈치를 살피는 중). 근데 왜 6월호에는 명작 스테이션이 없나요? 제가 POWER를 사면 바로 펴보는 코너인데 6월호에 없어서 얼마나 서운했던지…. 설마 완전히 사라진 건? 아니겠지. 설마 그 장수코너가…. 앞으로도 좋은 애니 마니×2 소개해 주세요.

TRPG라. 좋지요. 상당히 고상한 취미활동입니다. 혹시 TRPG가 뭔지 잘 모르는 파워독자가 있을지 몰라 간단히 설명하지요. TRPG는 Tabletalk Role Playing Game의 준말로 말 그대로 몇 명의 참가자가 테이블에 둘러앉아(Table) 전사, 마법사 등 서로의 역할(Role)을 맡아서 대화로서(talk) 즐기는(Playing) 게임(Game)입니다. 게이머들이 흔히 알고 있는 RPG의 원류라고 할 수 있습니다. 파이널 판타지, 울티마 같은 RPG들은 TRPG를 혼자서도 쉽게 즐길 수 있게 컴퓨터, 비디오 게임기 용으로 만든 것이 진화하여 독립한 것이지요. 그리고 1970년(?)에 미국 TSR사에서 내놓은 Dungeons & Dragons가 최초의 TRPG입니다. 따라서 캡콤 D&D의 타이틀화면에도 TSR사의 로고가 나오는 것이구요. 음…. 저희 파워 가족들끼리 즐길 수만 있다면 얼마나 좋겠습니까만…. 허허…. 샐러리맨의 비애를 아실랑가 모르겄네. 아 그리고 명작 스테이션에 관한 질문에는 'No Comment'로 일관하겠습니다. 흑흑… 명작 스테이션을 이렇게 사랑해 주는 독자가 있었다니…. 오늘만은 눈물을 보여도 좋을 것 같습니다!

열혈 애니넷에 처음으로 문을 두드리는 만화광 효석이가 이렇게 인사를 드립니다.
토요일 오후, 여느 때와 마찬가지로 저는 저희 동네 만화책방에 갔습죠. 읽을 만화를 고르던 중 제 눈에 확 띈 두꺼운 만화책이 있었으니…. 펼쳐보았습니다. 순간 제 입은 딱 벌어져서 다물어 질 줄 몰랐고 다리는 힘이 풀렸으며 등에는 식은 땀이 주르륵 흘렀습니다. (과장법입니다) 지금까지 본 적도 없는 멋진 그림체와 황홀한 구도…. 제목을 확인해 봤습니다. 배가본드…. 작가도 확인해 봤습니다. 이노우에 타케히코…. 이노우에 다케히코? 슬램덩크를 그린 작가잖아!
저는 2000권이 넘는 만화책을 봐왔지만 그 중 기억에 남는 것은 얼마 안됩니다(슬램덩크, 드래곤 볼, 바람의 검심 정도). 그런데 여기에 배가본드가 추가될 것 같습니다. 메이LEE님도 아직 안 읽어보셨다면 꼭 읽어보십시오. 후회는 안 하실겁니다. 그럼.

PS. 열혈 애니넷에서 작가소개도 했으면 합니다. 일본작가는 바라지도 않으니 제가 좋아하는 양경일 님이나 이명진 님을…. 제발 부탁드려요.

오! 그 유명한 열혈 파워독자 이효석군이 열혈 애니넷에도 편지를 보내주었군요. 허허. 대단하십니다 그려. 배가본드라. 이노우에 특유의 남성적인 분위기가 마음에 들어서 메이LEE도 재미있게 읽고 있습니다. 그리고 배가본드가 무슨 뜻인지 궁금해하는 독자가 많은 것 같던데 '떠돌이(vagabond)'라는 뜻의 영어입니다. '낭인(浪人:떠돌이 무사)'을 가리키는 말이라고 보면 될 겁니다. 이명진 님이라면 '어쨌지…저녁'으로 유명한 신진작가죠. 하이텔에 이명진팬클럽 '라그나로크'가 있으니 참고가 될 수 있겠네요. 하이텔에서 sg1465하시면 갈 수 있을 겁니다.

저는 애니메이션을 무지무지 사랑하는 부산 싸나이 박찬입니다. 저는 작년 7월호부터 봐 왔지만 보내고 싶은 코너를 하나만 선택하자니 머리가 아파 왔습니다. 그래서 아트갤러리에 보낼까 하고 그림을 열심히 그려서 보내려 했지만 친구들의 강력한 제지에 못하고 있다가 새로 신설된 열혈 애니넷을 보다 이렇게 펜을 듭니다. 아직 에반게리온과 원령 공주까지 밖에 일본 애니메이션을 못 접해지만 애니메이션에 푹 빠진 것 같아요. 지금은 '건담W'를 28화까지 봤는데 엄청 재미있데요. 그리고 지금 TV에서 방영되고 있는 '나디카'도 재미있네요. 하지만 제가 제일 보고 싶은 기동무투전 G건담은 아무리 돌아 다녀도 못 구했어요. 너무 보구 싶당. 자막이 없는 것은 구할 수 있지만 좀 답답해서…. 메이LEE님 제가 일본어 배우는 것이 빠를까요, 번역될 때까지 기다리는 게 빠를까요? 많이 쓰고 싶지만 메이LEE님은 다른 사연을 보셔야 하기 때문에 바쁘실 것 같아 그만 쓸게요. 우리 나라 에니메이션도 무궁한 발전이 있기를 바라며 펜을 놓을게요.

에바와 원령공주. 둘 다 명작 중의 명작이죠. 허나 예전 작품들 중에도 명작은 많습니다. 천군도 주변사람들에게 자문을 구해서 흘러간 명작들을 구해보세요. 물론 내용을 이해할 수 있다라는 전제하에 말이죠. 천군은 일본어를 못하는 것 같으니 한글자막이 나오는 걸로 구하는 게 좋을 겁니다. 사실 내용도 잘 이해 못하면서 영상만 보고 '그 애니메이션을 보았다'라고 자랑하는 어린 애니매니아(?)들이 많은데 그것은 큰 잘못이지요. 탕수육 소스만 실컷 먹고 탕수육 먹었다고 자랑하는 것과 같은 겁니다. 고기와 소스가 어우러진 후에야 완성된 맛이 빚어지듯이 영상과 대사 하나하나를 음미해가며 보았을 때에야 비로소 그 애니메이션을 보았다고 말할 수 있는 것이죠. 그런 명작들이 우리 나라 것이라면 이런 말을 할 필요도

없는데 말이죠. 흑흑…. 찬군의 말대로 국내 애니 산업에 무궁한 발전이 있기를 바랍니다! 아, 그리고 보내주신 지그소퍼즐, 재밌게 즐기고 있어요~.

처음으로 보내는군요. 우선 저도 애니메이션을 꽤 좋아한다고 자부하고 있습니다. 헉! 그런데 집에서 쓰던 비디오가 심각하게 고장이 나는 수모를 겪고 있습니다. 어느 날 밤이었죠…. 친구가 더빙해준 카우보이 비밥을 비디오에 넣고 돌리는 순간 이상한 소리와 함께 테이프가 끼어버렸답니다. 간신히 테이프는 꺼냈지만 다음부터 비디오가 안나오더군요(TT). 비디오가 고장만 나면 말도 안합니다. 평소에 기다려도 안돌아오던 애니 비디오 테이프가 돌아오기 시작해서 더욱 더 슬프게 하고 있네요. 특히 브레인 파워드는 무지 보고 싶은데…. 암튼 메이LEE님도 비디오 고장나지 않도록 잘 쓰시구요. 제가 비디오를 얼렁 고칠 수 있도록 기원해 주세요. 흘흘. 그럼 이만 줄이고 다음달에 뵙지요. 꾸벅.

P.S 근데 메이LEE님은 비디오보다도 V-CD를 더 많이 애용하시나요?

저런, 테이프가 씹히셨군요. 저도 학창시절에 테이프가 씹혀서 크게 혼쭐난 적이 있었지요. 부모님 몰래 이상야릇한 비디오를 혼자 보다가 갑자기 테이프가 씹혀버린 것입니다! 어머니가 돌아오실 시간은 가까워 오는데…. 그야말로 일촉즉발! 식은땀을 뻘뻘 흘리다가 어머니가 현관문을 철컥 여는 순간 테이프가 빠져 나왔습니다. 메이LEE 특유의 재빠른 손놀림으로 교육방송 테이프로 교체! 무사히 넘어가긴 했지만 정말 아찔한 순간이었죠. 그리고 저는 V-CD보다는 비디오를 고집합니다. V-CD가 편하기는 하지만 그 비디오 특유의 '맛'을 느낄 수가 없거든요.

안녕하세요? 메이LEE님은 무슨 李씨이며 무슨 파이십니까? 전 단양 이씨 고양파 36대손인데 단양 이씨는 극히 드물고 게다가 양반 집안이 아닐거란 추측이 괜히 듭니다. 난 전주 이씨면 좋았을 것을…. 흑흑~ 사, 상…NOM인 것 같아요! 족보에도 그리 눈에 띄는 이름이 없고…(애들이 알고 '상스로운' 이라고 놀리면 어쩌지?). 그리고 고민이 또 있습니다. 제 장래희망이 만화가인데 그림이 형편없다는 것입니다. 그림으로 잡지사에 나온 적은 단 한 번도…. 밤마다 이노우에 다케히코의 슬램덩크, 배가본드, 버저비터를 능가하는 작품을 그릴 것을 다짐에 다짐을 거듭하는데…. 흑흑. 메이LEE님! 그림 잘 그리는 비결 좀 가르쳐 주세요~ 그럼 이만. -from 괴로운-

음. 이로운, 상스로운(러운), 괴로운이라…. 로운군, 혹시 3대 팔불출이 뭔지 아십니까? 바로 자기 자식 자랑하는 거, 자기 IQ 자랑하는 거, 그리고 자기 족보 자랑하는 겁니다. 그 중에 가장 꼴불견이자 한심한 짓이 바로 자기 족보 자랑하는 거라고 생각합니다. 왜 그런지는 딱히 설명 드리지 않아도 다들 아실 거라고 생각하는데요. 얼마나 자기 자신에 대해 내세울 게 없으면 자기 족보를 자랑하겠습니까. 참으로 불쌍하기 그지 없습니다 그려. 로운군도 상놈이니 양반이니 따지는 것이 얼마나 부질없는 짓인지를 하루 속히 깨달았으면 하는 바램입니다. 그리고 그림을 잘 그리고 싶다면…. 버파를 잘하고 싶어하는 저에게 Sanai Wolf놈이 던지고 간 한마디가 불현듯 떠오르는군요. '버파를 잘하려면 버파의 바다에서 헤엄치십시오!'. 로운군도 그림을 잘 그리고 싶으면 그림의 바다에서 헤엄치세요. 끊임없이 생각하고 노력하고 안되면 다시 하는 겁니다. 로운군이 정말로 그림을 좋아한다면 못할 것이 없겠죠?

안녕하세요. 박준호입니다. 저희 동아리 소개도 하고 애니에 대한 나의 생각을 이야기하려구요. 일단 동아리 이름은 쿠로유메(黑夢:흑몽)입니다. 꼭 기억해 주세요. 여러가지 행사(ACA나 게토 등)에 나갈 테니까요. 지난 번 11월호에서 취재했더군요. ACA를…. 기대하세요. 그리고 원령공주를 사서 보았지요. 기대에 차서 트는데 지루한 두 시간을 보냈지요. 이런 말 한다고 저를 미워마세요. 그리고 건담W Endless Waltz 보았는데 일본의 애니, 그 위대함을 알았죠. 그래도 나는 Korean이니까 한국 애니도 좋아해요(특히 둘리). 어쨌든 저는 쿠로유메의 박준호입니다. 그럼 빠이~

원령공주가 재미 없으셨다고요. 저는 무지무지 재미있게 봤었더랬는데…. 그렇다고 준호군을 미워할 이유는 하등 없습니다. 개개인의 다양성과 개성은 존중해야 하는 것이니까요. 쿠로유메, 검은 꿈이라, 거 동아리 이름 한번 멋지군요. 쿠로유메의 발전을 기원합니다~.

전 솔직히 애니메이션을 그렇게 좋아하진 않습니다. 하지만 만화책은 좋아합니다. 요즘은 자주 못보지만 예전에는 정말 많이 봤죠. 중학교 때는 책가방속에 교과서보다 만화책이 더 많았었습니다. 덕분에 혼도 많이 났지만…. 지금 생각해 보면 그 때가 그립습니다. 예전 만화 중에는 재밌었던 게 상당히 많았던 거 같아요. 제가 초등학교 때 봤던 액션헐크(지금은 없어진 만화왕국이라는 잡지에 연재했었던), 전설의 야구왕, 춤추는 센터포드 같은 작품들이 기억나네요. 메이LEE님은 이런 만화들이 기억나시는지…. 제가 가장 좋아하는 만화가는 이재석 님입니다. 개인적으로 개그만화는 이재석 님이 최고라고 생각하죠. 음. 이제 애니메이션 얘기를 좀 해볼까요. 얼마 전 친구집에 가서 마녀배달부 키키라는 애니를 봤습니다. 처음엔 따분했는데 가만히 보니까 화면에 나오는 영상이 너무 아름다웠습니다. 특히 바닷가 마을의 풍경이 압권이더군요. 그래서 저도 이제 애니메이션에 관심을 가져보기로 했습니다. 메이LEE님이 애니 세계에 입문(?)용으로 좋은 애니메이션 좀 추천해주세요. 그리고 태권V가 부활하더군요. 엄청 기대됩니다. 제가 어렸을 때 태권V를 너무 재미있게 봤거든요. 부디 멋진 모습으로 부활하길 빕니다(그나저나 메칸더V는 부활 안하나?).

액션헐크, 저도 기억하고 있습니다. 날제비의 당구 시리즈로 유명한 김철호 화백의 작품이었죠. 당시 WWF프로레슬링의 붐에 편승해 상당한 인기를 얻었던 걸로 기억합니다만. 입문용으로 추천할 만한 작품이라면, 역시 부담없이 편하게 볼 수 있어야 하겠죠? 이웃의 토토로, 마녀배달부 키키, 추억은 방울방울, 천공의 성 라퓨타, 원령공주 등 미야자키 하야오의 작품이 일단 일순위로 꼽히겠고, 국내 방영으로도 유명한 슬레이어즈, 격한 쪽이라면 공각기동대 쯤이 가장 유명하겠지요? 나디아, 에바 같은 안노 히데아키의 작품도 바탕에 깔리는 내용이 약간 어렵긴 하지만 추천 할만 합니다. 이 외에도 애니에 관심 있는 친구들이 많이 알고 있을테니 도움을 청해보세요~.

두진군도 열심히 노력해서 한국 애니 산업 발전에 일익을 담당하는 인재가 되기를!

이 외에 태권V테이프가 없어져서 아쉬운 왕충호군. 에바 전투씬만 보고 나면 우울해지는 우성민군. 팬티를 받아서 즐거운 김대성군. 여자신발에 압정 넣기가 간절히 하고 싶은 김명주군, 원령공주를 재미있게 본 황규진군, 태권V가 늠름한 손현민군, 아직도 미진한 국내 애니 산업이 답답하기만한 최영훈군, 맞춤법 공부가 요구되는 '요즘 태권V2의 기대대는 평평함 애니메이션 독자'분. 모두모두 감사합니다.

포켓게임의 세계 1

유저들 대부분의 유아 시절부터 존재해 왔던 액정게임기. 게임기가 거의 보급되지 않았던 80년대 중·후반에 상당히 인기를 끌었던 그 게임기는 세가마크(국내의 겜보이나 재믹스)와 패밀리를 필두로 시작된 가정용 게임기의 보급으로 점차 시들어져 몇 년 동안은 사람들의 기억에서 거의 사라지고 말았다. 근근히 테트리스 등등의 게임기로 명맥을 이어가던 액정게임기들은 GB의 폭발적 인기와 다마고치의 등장, 그리고 휴대용 게임기 붐으로 인하여 화려하게 재등장을 시작했다. 당신에게도 추억이 있다면 이 페이지를 보고 포켓게임의 부활에 대해 같이 생각해 보는 것은 어떨지?

재등장에 깔린 배경

전문 위에서도 이야기했지만 80년대 말에는 액정게임기가 꽤 인기가 있었다. 「핸들 큐」 정도의 게임기는 TV광고도 있었을 정도였으며 그 시절을 사셨던 분들은 대부분 기억하리라 생각한다. 시대는 흘러 흘러 32비트 게임기네, DVD네 하며 세상은 더욱 화려하고 다양한 표현을 추구하는 방향으로 나아갔다. 그런 시점에서 한정된 표현밖에 할 수 없는 액정게임기가 세상에 다시 나타난 이유는 무엇일까?

첫째로 휴대용 게임기에 대한 관심이 높아졌기 때문으로 보인다. 닌텐도 '미니 컴보이'의 엄청난 성공과 일본에서는 계속적으로 명맥을 이어왔던 액정게임기 시장, 그리고 얼마 전에 일본에서 개발되어 수많은 아류작을 낳았던 '다마고치'의 등장 등등의 요소는 부활에의 가능성을 충분히 남겨놓고 있던 터였다. 그런 시점에서 '원더스완'과 '네오지오 포켓' 등의 휴대게임기가 계속적으로 등장하면서 관심이 고조되자 이런 기회를 이용하여 다량의 액정게임기가 출고되기 시작했다(그 종류는 뒤에 소개한 글을 참조하자). 사실 액정게임기들은 최고가라고 해도 2,900엔을 넘지 못하고 크기도 옛날에 나오던 게임기와는 비교도 안될 정도로 작아졌기 때문에 소프트웨어의 교체가 불가능하다 하더라도 목적하던 게임만 할 수 있다면 구매가치는 충분히 있다.

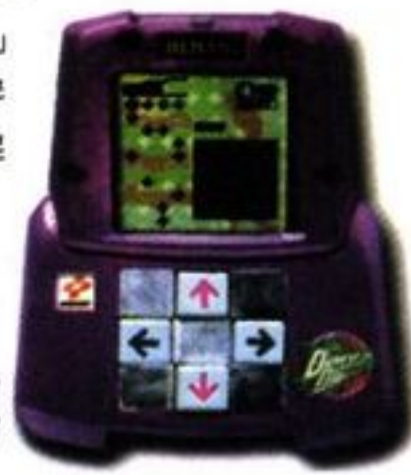
두 번째로 코나미의 리듬액션 게임들이 붐을 일으킨 탓에 있다. 통칭 BEMANI시리즈라 불리는 「비트 매니아」와 「팝픈 뮤직」, 「댄스댄스 레볼루션(이하 DDR)」의 전대미문의 인기와 GB로의 이식. '주머니 속의 비트 매니아'라는 요소만을 끄집어 낸 BEMANI시리즈의 포켓게임기의 발표는 포켓게임기 시장 재구축에 가속도가 되는 격이 되었다. 이들 게임기 역시 크기는 그렇게 크지 않은데다 용량이 작다는 점을 오히려 다양한 곡이 담긴 여러 개의 게임기를 만들어 내는 요소로 이용하여 인기는 더해가고 있는 실정이다.

당연히 전용 컨트롤러를 채용하고 있다

세 번째는 액정게임기가 어쩔 수 없이 가지게 되는 단순성이 아닌가 싶다. 그간의 비디오 게임시장을 살펴보면 난이도는 어려워지고 그래픽은 세밀해지며 시스템은 복잡해지는 쪽으로 발전되었다. 최근에 라이트 유저들의 시장진입이 많아짐에 따라 다시 게임이 쉬워지는 경향은 있지만 화면을 척 보면 복잡한 느낌이 드는 것이 요즘 게임들의 현실이다. 그러한 시점에 단순 명쾌, 심지어 화면을 잘 기울여서 보면 캐릭터 패턴이 전부 보일 정도의 단순성을 자랑하는 액정게임기들은 복잡한 현대사회에 찌든 게이머들에게 좋은 휴식이 될 여지가 있음은 부정할 수 없을 것이다.

특수 인기 타이틀의 이식 작품

비트 매니아 시리즈가 아주 대표적인 케이스라고 할 수 있는 이 부류의 게임기들은 게임센터나 PS, SS 등의 게임기에서 인기몰이를 하고 재등장한 것들이다. 전용 컨트롤 체계를 채용하고 있으며 이들 게임들이 가지고 있는 강렬한 특색들 덕분에 유저들에게도 어필 할 수 있는, 액정게임기 중에서도 가장 '튀는' 타이틀들이라 할 수 있겠다. 단 최근에 고개를 들기 시작한 작품들이라 타이틀 수는 얼마 되지 않고 가격도 액정게임기에서는 고가이다. 현재 「비트 매니아」와 「전차로 GO!」가 출시되어 있고 「DDR」과 「팝픈뮤직」 「비트 매니아」의 여러 믹스버전과 「비행기로 GO!」 등등이 발매예정에 있다.

DDR의 경우 펑거스텝이란 이름을 달고 있다

휴대 육성 게임

다마고치 시리즈의 연장선상에 놓여 있는 게임들. 가지고 다니면서 육성하는 게임들이라는 면에서는 거의 같고 게임 스타일도 크게 다르지는 않지만 최근에는 「헬로 키티」나 「드래곤퀘스트의 슬라임」, 「게로피군」 등의 인기 캐릭터들을 사용한 게임들이 늘고 있다. 한국에서도 비슷한 종류의 아류작들이 많이 등장하였고 대만에서도 쏟아진 바가 있기 때문에 그 종류를 일일이 열거하지 않아도 모두 알고 있으리라본다.

이래뵈도 공략본도 출시될 정도

소프트웨어 교체형 게임기

닌텐도의 미니 컴보이나 SNK의 네오지오 포켓, 반다이의 원더스완 등등의 휴대용 게임기들은 액정화면을 사용하기는 하지만 소프트웨어의 교체가 가능하다는 점에서 위에서 말한 포켓게임기들과는 약간 차이가 있다(따라서 가격도 비교할 바가 아니다). 특히 미니 컴보이의 경우 컬러형의 발매와 사진기로 쓸 수 있는 옵션 아이템의 발매, 게다가 어군탐지기(!)로 까지 변용할 수 있어서 멀티미디어 기기의 가능성을 한껏 뽐내고 있다(물론 일본 내에서의 이야기가 되겠다. 국내에서도 이러한 옵션 기기를 지니고 있는 사람은 몇이나 될지…). 게다가 최근의 포켓게임기 붐을 일으킨 주도적인 역할을 담당했다고 볼 수 있다.

기타 액정 게임기

예로부터 존재해왔던 고전적인 형태로 20세를 넘긴 나이의 게이머라면 다들 기억할 만한 게임들. 게임의 장르는 간단한 레이싱이나 액션, 슈팅 같은 단순한 형식을 취하고 있으나 최근에는 RPG같은 조금 복잡한 표현이 가능한 장르도 출시되고 있는 실정이다. 과거와 비교할 때 크기는 훨씬 작아졌으나 표현력은 두드러지게 증강되었다. 그리고 바코드를 읽혀서 그 데이터로 만든 캐릭터를 대전시키는 바코드 배틀러의 경우도 위의 세 가지 범주와는 해당사항이 없으므로 무리는 있지만 기타 장르에 포함된다. 일본에서는 히로라는 회사가 근래에 수많은 타이틀을 발매하여 포켓게임기 붐의 선봉 역할을 맡고 있다. 뒤에 소개할 포켓게임기들은 BEMANI시리즈를 제외하면 전부 이 회사의 작품이다.

닌텐도의 기술을 제공받아 탄생된 컬러 액정게임기들

anime club 정식수입 예정작 라인업

롱셀러상품 슈퍼배틀카트가 새로운 단장의 뉴모델로 재등장!

슈퍼배틀카트DX

• 엑셀전개의 배틀레이싱 게임이다.
• 배틀카트를 민첩하게 컨트롤하여 적의 카트를 앞지른다.
• 적의 카트와 충돌하거나, 코스아웃하게 되면 미스다.
• 레벨2까지 진행하면 적의 카트가 옆에서도 차를 부딪혀 온다.
• 레벨3까지 진행하면 배틀카트도 적의 카트에 부딪혀 방해를 할 수 있게 된다.

■ 포켓보이디럭스 PBX-07 슈퍼배틀카트DX
• 가격: 1,000엔(LR44전지 2개 포함)
• 본체: 68×59×22mm
• 패키지: 160×105×25mm

이것 한대로 2플레이어 대전이 가능!

포인트 배틀러 스타디움

• 다양하고 개성적인 캐릭터들 중에서 자신의 캐릭터를 선택, HP(생명력), AP(공격력), DP(방어력)의 밸런스를 보면서 공격/회복을 반복하면서 상대를 쓰러뜨려라!!
• 컴퓨터대전의 1인용과 2명이 다른 캐릭터를 골라 대전하는 2플레이어 대전모드의 두 가지 게임으로 즐길 수 있다!

■ 포켓보이디럭스PBX-02 포인트 배틀러 스타디움
• 가격: 1,000엔(LR44전지 1개 포함)
• 본체: 68×59×22mm
• 패키지: 160×105×25mm

비밀코드 입력에 의한 비밀기술 기능 탑재!

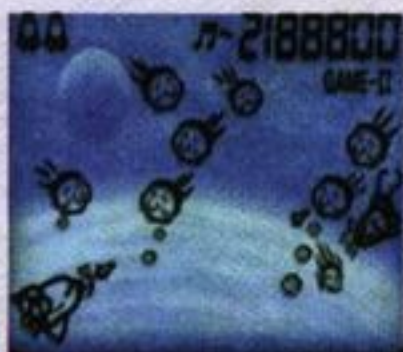
드라큘라의 저택

• 드라큘라가 이끄는 마물군단에게 붙잡혀 있는 공주를 구출하라!
• 마물군단의 공격을 피하면서, 손에 넣은 십자가로 드라큘라의 생명력을 모두 빼앗아 쓰러뜨려라!
• 비밀코드를 입력하여 슈퍼매직을 마스터하자! 슈퍼매직이란 순간적으로 드라큘라 이외의 적을 소멸시키고, 지니고 있는 십자가가 한번에 5개까지 늘어나는 비밀기술 기능이다.

■ 포켓보이디럭스 PBX-04 드라큘라의 저택
• 가격: 1,000엔(LR-44전지 1개 포함)
• 본체: 68×59×22mm
• 패키지: 120×105×25mm

200X년, 제Z의 달. 공포의 대왕 하늘에서 내려오다!

파이널디펜스 지구 SOS!

미사일 쏘기의 대세기말 슈팅게임!!

정체불명의 운석 군이 지구에 대접근!! 지금 지구멸망이라고 하는 전설의 예언이 실현되려고 하고 있다. 이대로는 운석 군과 충돌해 버린다!!
O1 미사일을 발사하여 지구로 다가오는 운석 군을 격파하라!
O2 때때로 나타나는 난파선을, 유성을 피하며 구출하라!
O3 5000점 획득으로 보너스게임이 가능하다!

■포켓보이 디럭스 PBX-05 파이널디펜스 지구 SOS!
- 가격: 1,000엔(LR-44전지 1개 포함)
- 본체사이즈: 68×59×22mm
- 패키지: 160×105×25mm

추억에 잠긴다

테트리스 3분간

3분간 당신은 몇 라인 클리어 할 수 있을까? 영원한 퍼펙트퍼즐게임, 테트리스의 최종 진화형 등장!!

3분간을 컨셉으로, 3종류의 뉴 버전, 클래식테트리스를 즐길 수 있는 신형 휴대 게임기다.
- 게임: O1 울트라테트리스: 플레이어가 3분간에 얼마나 라인 클리어를 할 수 있을까의 랭크를 결정하는 게임.
- 게임: O2 클래식테트리스: 노멀타입의 테트리스게임으로, 스피드가 천천히 올라가고, 타이머는 게임오버까지 시간을 카운트한다.
- 게임: O3 스피드테트리스: 몇 분만에 40라인을 클리어할까를 겨루는 게임이다. 40라인을 클리어한 타임이 기록이 되어, 최고기록은 깨질 때까지 보존된다.

■UH-01 3분간테트리스
- 가격: 1,480엔(LR-44전지 2개 포함)
- 본체: 95×68×20mm
- 패키지: 170×105×35

콤팩트수납형, 미니 피싱게임

피싱JR(가칭)

- 예상가격: 1,680엔

■특징
- 그립, 릴이 수납 가능한 초소형 피싱게임!!
- 릴액션으로 박력만점!!
- 휴대에 편리한 키체인포함!!
- 사이즈는 미니지만 본격파!!

체감 버추어 볼링게임!!

터키 찬스!!(가칭)

- 예상가격: 2,980엔

■특징
- 초본격파, 마이볼사이즈의 체감 볼링게임!!
- 본체 사이즈는 진짜와 비슷한 직경 약 170mm!!
- 거터, 스트라이크는 당신의 폼에 달렸다!
- 히트시의 진동이 오는, 액션기능 추가!!
- 스페어, 스트라이크, 더블, 터키 등의 본격기능 탑재!!

HOT한 여름에 COOL한 녀석들. 휴대게임도 BEMANI다!

비트 매니아포켓 섬머 믹스

여름의 화제독점! 스켈톤의 쿨한 비트 매니아.

여름을 대표하는 재패니즈팝스의 명곡을수록, 스켈톤의 시원스러운 기체, 여름기분을 몰고 비트 매니아포켓 섬머 믹스가 이 여름의 화제를 독점한다!
- 수록곡 섬머드림
- 여름을 안고서
- HOT LIMIT 외 다수

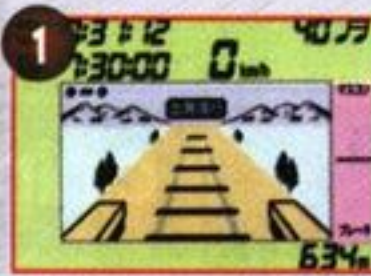
■CT0 22 비트 매니아포켓 섬머 믹스
- 사이즈/95×100×22mm
- 이어폰 단자 내장
- 3단계 음량 조절 기능
- 가격: 2,980엔
- 7월 29일 발매

GO! GO! GO!

전차로 GO! 마스콘

리얼한 레버조작으로 쾌적 컨트롤!

■특징
- 리얼하고 쾌적한 레버조작!
- 주행감각은 아케이드의 조작감각을 재현!!
- 운전은 액셀(마스콘)과 브레이크의 5단 레벨을 재현
- 경적의 찡선을 재현!
- 하나의 선로에 8개의 역을 설치!
- 운행노선은 최대199!
- 홈에의 침입 등, 액정화면에서 현장감 넘치는 리얼한 신전개를 재현!

■운전방법
「전차로 GO!」는 역에서 역으로 출발부터 정차를 시뮬레이션 하는 게임이다. 역을 출발해서부터 제한시간내에 다음 역에 정차하자.

전차를 액셀(마스콘) 레버와 브레이크 레버로 조작한다. 도중에 제한속도와 제한시간 등등의 다양한 지시가 있으므로 조작버튼을 구사하여 안전하게 다음 역에 정차하자

게임은 감점방식으로 진행한다. 도착시간에 늦거나, 스피드 오버하면 포인트가 감점된다. 그리고 남은 시간이 0이 된 시점에서 게임오버다

컨트롤러 하우징시리즈 CH-01

■전차로 GO! 마스콘
- 가격: 1,280엔
- 본체: 68×60×28mm
- 패키지: 160×105×35mm

DDR핑거스텝

■작지만본격파 포켓에 넣는DDR
댄스댄스레볼루션의 휴대게임이 등장. 게이지에 맞추어 손가락으로 스텝을 밟는, 작지만 아케이드 감각이 느껴지는 본격파다. 이어폰잭 내장, 볼륨조절 기능도 탑재. 언제 어디서나 스텝을 밟아라!

■CT0 20 댄스댄스레볼루션 핑거스텝
- 사이즈/88×100×22mm
- 이어폰 단자 내장
- 3단계 음량 조절 기능
- 가격: 2,980엔
- 9월 9일 발매

떴다 떴다 비행기!

비행기로 GO!

세계각국을 이착륙하면서, 창공을 날아라!

■특징

- 속도, 고도의 두 가지 레버에 의한, 쾌적컨트롤!!
- 비행 중에는 다채로운 이벤트가 발생!!
- 이착륙 시에는, 박력 있는 리얼한 제트엔진 음을 재현!!
- 본격적 아나운스를 음성으로 재현!!
- 제한속도, 고도의 표시에 맞추어, 테이크 오프!!
- 항로는 전부 81가지!! 세계각국의 공항을 배치!!
- 항로와 플라이트 지구에 맞추어, 비행중의 배경이 차례로 변화!!
- 흘러가는 구름과 접근하는 비행기 등, 리얼한 신 전개를 재현!!
- 이지모드에서는 고도가 자동조작이 되어 속도만의 간단 컨트롤!!

■운항방법

「비행기로 GO!」는 세계각국의 공항에서 공항을 이착륙하며 하늘을 나는 플라이트 시뮬레이션 게임이다. 포인트가 없어져 게임오버가 될 때까지 다양한 항로를 체험할 수 있다.

비행기를 속도 레버와 고도 레버의 두 가지 레버로 조작한다. 관제탑으로부터의 지시에 따라 활주로 내에서 고도, 속도를 올려 이륙하고 다음 공항으로 향한다. 제한속도, 고도를 지키면서 조작하면서 비행중의 다양한 이벤트와 조우한다

게임은 감점방식으로 진행한다. 도착시각에 늦거나 활주로를 오버런 하거나 관제탑에의 통신과 기내의 아나운스를 하지 않으면 포인트가 감점된다. 포인트가 0이 된 시점에서 게임오버다

컨트롤러 하우징시리즈 CH-O2

■비행기로 GO!

- 가격: 1280엔(LR-44전지 2개 포함)
- 본체: 68×60×28mm
- 패키지: 160×105×35mm

비트 매니아포켓 애니송 믹스

애니메송 만재. 히어로들의 뜨거운 비트 매니아.

어렸을 때 꿈에서 보았던 그 애니메송이 비트 매니아에서 되살아난다! 왕년의 히어로 로봇을 방불케하는 기체 컬러를 볼 때 눈물이 납니다. 지구의 평화를 지키기 위해 버튼을 눌러라! 스크래치를 넣어라! 수록곡에도 기대를!!

■CT023 비트 매니아포켓 애니송 믹스

- 사이즈/95×100×22mm
- 이어폰 단자 내장
- 3단계 음량 조절 기능
- 가격: 2,980엔
- 9월 16일 발매

비트 매니아포켓 팝픈뮤직

아홉 개의 버튼으로 아케이드의 조작감을 리얼하게 재현

여성유저들에게 큰 인기를 얻고 있는 팝픈뮤직도 휴대게임으로 등장한다. 내려오는 팝군에 맞추어 아홉 개의 버튼을 눌러 팝 사운드를 울리자.

■CT021 팝픈뮤직

- 사이즈/88×98×22mm
- 이어폰 단자 내장
- 3단계 음량 조절 기능
- 가격: 2,980엔
- 8월 26일 발매

신선한 컬러화면이 특징인 총천연색 휴대게임탄생!!

LICENSED BY NINTENDO

■포켓보이컬러 시리즈 제 1탄 라인업!!

스페이스 인베이더즈 · 스케보매니아 · 스트리트라이더

- 예상가격: 각 1,350엔

§ anime club 수입원: (02)326-3705, 총판매원: (02)323-5172

anime club 선물 대잔치 발표

상품 리스트

「카드캡터 사쿠라」 봉제인형-10명

●이상 발표한 10분에게는 깜찍하고 귀여운 선물을 보내드립니다.

지난 호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

6월호 퀴즈 정답

일본에서는 매년 2회 여름과 겨울에 개최되며, 대형 메이커와 프로 딜러 뿐만 아니라, 개인도 당일 판권을 취득하여 오리지널 아이템을 판매할 수 있어 캐릭터의 인기 흐름을 한 눈에 알 수 있는 이 이벤트 명칭은? ○○ ○○○○

정답: 원더 페스티발

당첨자 안내

anime club 퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 6월 20일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 가지고 게임파워 편집부로 오셔서 선물을 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

퀴즈! 퀴즈!

이번에 액정게임기로 발매되는 댄스댄스 레볼루션은 손가락으로 스텝을 밟는다는 의미의 이름이 붙어있습니다. 그 이름은 무엇일까요? ○○○○

상품 리스트

「전차로 GO!」휴대용 게임기: 5명
「BASS&FLOAT FISHING」 휴대용 게임기: 5명

응모방법

이번 호 게임파워 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다. 6월 15일까지 보내신 분 중 10명을 추첨, 99년 8월호에 발표합니다.
서울과 경기지역 당첨자는 게임파워 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.

문의 전화: 02) 3142-6845 구구리를 찾으세요.

02) 700-9077

이번엔 로봇대전이다!

안녕하세요? 언제나 재미있는 700-9077 뻔디기와 파워맨 입니다! 슈퍼로봇대전 F 완결편, 이미 많은 분들이 즐기고 계시죠. 하지만, 액플코드를 사용해서 게임을 더 재미있게 즐길 수 있다는 사실을 아시나요? 이 게임은 정말이지 「슈퍼액플대전」이라고 불릴 정도로 다양한 액플코드 사용이 가능합니다. 몇 가지만 예를 들어볼까요? (지면관계상 모든 액플코드는 싣지 못했습니다. 유니트 추가나 변경 등의 기타 액플코드 내지는 게임 진행에 관련된 팁들은 02)700-9077로 문의 해 주세요.)

전 캐릭터의 레벨을 80으로!
B080000C 00000000
3019A556 0050

에바계열의 음악을 잔혹한 천사의 테제로
3012F011 0019

이데온 계열의 게이지 조절
D0153B58 0001
8019BA72 0C80
D0153B58 0002
8019BA72 12C0

건담 계열의 로봇들에게 패널 추가
80022356 21B9 (제타건담)
800223DE 21B9 (더블제타건담)
800224B4 19B9 (건담 F-91)
80024354 09B9 (비기나 기나)
80025B1E 01B9 (휴케바인)
8002796A 21ED (풀아머 백식 改)

에바 전투 후 싱크로율 400%
8007ED04 0190
8007ED06 2403

케이블 절단 후에도 행동
800962D2 9462
80098D32 9462
800A7F6E 94C3

롱기누스의 창 사용
80032A38 013A

완결편부터 시작해도 하만, 토드 설득 가능
3019BB15 00C0
3019BB16 0098
(이 코드를 사용하신 다음에는 반드시 세이브한 후에 리셋해야 합니다.)

데모 셀렉트 100%
801547B4 FFFF
801547B6 FFFF

로봇대도감 100%
B0330001 00000000
30154778 00FF

캐릭터 사전 100%
B0180002 00000000
80154738 FFFF
(위의 세 코드는 한 번만 사용한 다음에 세이브 하면 됩니다.)

유니트의 변경이나 추가에 관한 액플코드를 싣지 못하는게 무엇보다도 아쉽네요. 700-9077로 문의 주시면 답변 드리겠습니다.

필독! 유니트 변경 액플코드 질문시의 주의사항!

유니트 변경 코드의 경우는 내용이 꽤 깁니다. 그러므로 16진수 계산을 할 줄 아시는 분들은 미리 말씀해 주세요. 불러드리는 쪽이나 받아 적으시는 쪽이나 훨씬 편해집니다. 그리고 유니트 변경 코드는 맨 뒤에서부터 순차적으로 유니트를 변경하는 코드이기 때문에 두 번째로 물어보실 때부터는 몇 개의 유니트를 변환시켰는지 반드시 말씀해 주세요.

이용방법

1. 02)700-9077로 연락을 하신 다음에 1번 게임 사서함 코너로 들어가셔서 1번 비디오게임 질문과 답변 코너로 들어가시면 게임파워의 뻔디기와 파워맨에게 질문하실 수 있습니다.
2. 다음날 오후 6시 이후에 다시 들어오시면 뻔디기와 파워맨의 답변을 들으실 수 있습니다.

02) 700-9077

당첨!! 2번 게임퀴즈, 다이얼을 돌려라!!

특등

드림 캐스트 1대 (1명)

1등

플스 1대 (1명)

2등

N64 혹은 SS 1대 (1명)

2번 게임 퀴즈
게임퀴즈 완벽 POWER UP !!

게임파워 퀴즈 방식이 변경되었습니다.
사지선다 워밍업 퀴즈 그리고 초상인적 난이도(?!?)의 O,X방식 게임 퀴즈 !!

1. 사가프론티어2의 제작사는 미국의 캡콤사 이다.
2. 바이오 해저드3 LAST ESCAPE는 드림 캐스트용로 발매될 예정이다.
3. 캡콤은 스트리트 파이터 제로3를 4메가 램팩전용으로 새턴용으로 발매할 예정이다.
4. 철권3에 등장하는 숨겨진 캐릭터 중 곤이라는 캥거루 캐릭터가 등장한다.
5. 던전 앤 드래곤즈는 플스와 새턴 두 기종에 동시 발매되었다.
6. 플스용 게임인 브레이브 펜서 무사시전은 스퀘어사 최초로 성우를 기용한 게임이다.
7. 드림 캐스트는 닌텐도64와 똑같은 32비트 게임기이다.
8. 플스용 파이널 판타지8에도 여전히 마테리아 시스템을 채용했다.
9. 16비트 게임기 슈퍼컴보이는 메가드라이브의 후속 기종이다.
10. 플스용 비트 매니아는 새턴용으로도 나왔다.
11. 허드슨의 유명한 롤플레잉 게임 천외마경 시리즈는 슈퍼컴보이용으로도 발매된 적이 있다.
12. 스퀘어의 성검전설 시리즈는 게임 보이용으로 최초 발매 되었다.
13. 플스용 파이널 판타지8은 인간 세계에서 왕따를 당한 마녀가 복수를 하러 나타나는 내용을 담고 있다.
14. 드림 캐스트의 구동 매체는 DVD롬이다.
15. 슈퍼컴보이용 파이어 엠블렘은 소방관들의 이야기를 다룬 뜨거운 액션 게임이다.
16. 유명한 게임 팩맨에서 파워업을 해주는 아이템은 바나나가 들어간 요구르트이다.
17. 코나미의 액션 게임 악마성 드라큘라는 드라큘라하고는 아무 상관이 없다.
18. 스퀘어에서 만든 언아더 마인드는 실사 게임이다.
19. 스트리트 파이터는 영화로도 제작되었는데 게임보다 먼저 만들어졌다.
20. 아스키라는 제작사는 게임 잡지도 만든다.

3등

미니컴보이 1대 (2명)

5등

비디오 게임 소프트 1개 (5명)

7등

게임 파워 최신호 1권 (10명)

4등

PS 골든 무비카드 1대 (3명)

6등

듀얼쇼크 혹은 PS/SS 호환 조이스틱 1대 (7명)

8등

파워점수 500점

파워점수 500점 (10명)

응모요령

게임 퀴즈 응모 요령은요…

◆ **응모방법:** 02-700-9077번 전화 이용.
- 어려울 땐 문제를 듣고 난 후 별표(＊)버튼을 누르세요. 힌트가 들린답니다! 응모 횟수가 많을수록 당첨 확률이 높아진대요!!

◆ **마감일:** 매월 30일

◆ **당첨자 발표:** 02-700-9077 (6월 30일)

6월호 게임퀴즈 정답

4, 1, 4, 1, 2, 1, 4, 1, 1, 4,

게임클리닉

診療室休憩室

잔인한 5월. 힘든 원고 마감들…. 주위에는 나를 짜증나게 만드는 요인들로 가득 차있다. 구질구질한 날씨, 도저히 봐 줄 수 없는 쓰레기 게임들, 맛없는 저녁 식사, 그리고 야식 없는 철야. 그래도 원고는 넘어가고 게임 파워는 어김없이 나온다. 톱니바퀴 같은 일상들, 그 가운데서 나름대로의 행복을 찾아야 한다는 것이 현대인에게 주어진 사명이라도 되는 양 아둥바둥 살아가려는 출근길 샐러리 맨들 속에서 내 자신을 다시 비추어 본다. 나이 2×세…. 지금껏 무엇을 하며 살아왔나 하는 진부한 탄식은 싫은데…. 딱히 다른 것이 떠오르지 않아 자신에게 더 화가 난다.

나 이대로 망가져 버리는 걸까? <FSS 파티마 포터의 대사 중>

테일즈 오브 판타지아 (PS)

Q 안녕하세요. 저는 테일즈 오브 판타지아를 즐기고 있습니다. 게임의 주인공인 크레스의 모든 오의를 양도받는 장소와 쓰는 방법을 가르쳐주세요. 또 비기가 있으면 가르쳐 주세요.

A 크레스는 오의가 18개, 기술이 18개, 초필살기가 1개 있습니다. 일단 오의부터 물어보셨으니 오의를 입수할 수 있는 장소를 가르쳐 드리지요.

1. 초반 진행 중 지하묘지에 들어서면 자동적으로 입수가능

과거편

2. 벨아담마을 무기점에서 오른쪽 벽을 타고 집뒤로 돌아가 상점점원과 대화하면 입수가능
3. 베네치아 방어구점에서 입수가능
4. 미드갈즈 북쪽마을의 북쪽 출입구근처에서 건물과 건물사이에 있는 사람에게서 입수 가능
5. 알바니스타의 여행자길드(약품점지하)에서 입수가능
6. 모리아갱도 남동쪽, 탠트에 사는 노인에게서 입수 가능
7. 모리슨의 집 남서쪽 해안가, 탠트에 사는 남자에게서 입수가능
8. 12성좌의 탑 서쪽 다리를 건너 쭉 가다보면 텐트가 보인다. 역시 텐트에 사는 남자에게서 입수가능
9. 발하라평원의 중앙부분에 탠트 치고 사는 검사에게서 입수가능

미래편

10. 미겔의 도장사범에게서 입수가능
11. 유클리드의 무투대회에서 처음 우승하면 입수
12. 스즈를 얻을 때 스즈의 할아버지에게서 입수
13, 14. 오리진을 얻을 때 공간상전이와 오의가 두 개 생긴다
15. 프리즈킬의 여관에 있는 검사에게서 입수 가능
16. 아리의 식당에서 검사와 이야기하면 입수 가능
17. 모리아갱도의 최하층 드워프의 신전에서 입수
18. 프레이랜드의 세 개의 오아시스 중 어느 한 곳에 있는 검사에게서 입수 가능

그러면 이번엔 커맨드입니다.

필살기

기술명	입력 커맨드
魔神剣(마신검)	↓↘→ + ×
飛燕連脚(비연연각)	←↙↓↘→ + ×
襲爪雷斬(습조뢰참)	↑↗→↘↓ + ×
秋沙雨(추사우)	←→ + ×
虎牙破斬(호아파참)	→↓↘ + ×
柔招来(유초래)	↑↓ + □
鳳凰天駆(봉황천구)	↑↗→ + ×
守護方陣(수호방진)	←↙↓↘→↘↓ + ○
真空破斬(진공파참)	→↘↓↙←→ + ○
集気法(집기법)	↓↓↓ + □
獅子戦吼(사자전후)	←↙↓↘→ + ×
剛招来(강초래)	↓↑ + □
閃空裂破(섬공열파)	→↘↓↙←→ + ×
紅蓮剣(홍련검)	↑↗→↘↓ + ○
虚空蒼破斬(허공창파참)	↓↘→↗↑ + ×
空間翔転移(공간상전이)	↓↘→↗↑ + ×
次元斬(차원참)	↓↙←↙↓↘→ + ×
殺劇舞荒剣(살극무황검)	○, ×, ↑+○, ↓+□, ↑+□, ○, ○, ↓+□

필살기

기술명	입력 커맨드	비고
魔神飛燕脚(마신비연각)	←↙↓↘→ + □	마신검+비연연각
魔神双破斬(마신상파참)	→↓↘ + □	마신검+호아파참
魔神千裂破(마신천열파)	←→ + □	마신검+추사우
魔神閃空破(마신섬공파)	→↘↓↙←→ + □	마신검+섬공열파
獅子千裂破(사자천열파)	←→ + × + □	사자전후+추사우
獅子飛燕脚(사자비연각)	←↙↓↘→ + × + □	사자전후+비연연각
獅子吼破斬(사자후파참)	→↓↘ + × + □	사자전후+호아파참
獅子閃空破(사자섬공파)	→↘↓↙←→ + × + □	사자전후+섬공열파
襲爪飛燕脚(습조비연각)	←↙↓↘→ + ○ + ×	습조뢰참+비연연각
襲爪雷斬破(습조뇌참파)	→↓↘ + ○ + ×	습조뢰참+호아파참
襲爪千裂破(습조천열파)	←→ + ○ + ×	습조뢰참+추사우
襲爪閃空破(습조섬공파)	→↘↓↙←→ + ○ + ×	습조뢰참+섬공열파
鳳凰天翔脚(봉황천상각)	←↙↓↘→ + ○ + □	봉황천구+비연연각
鳳凰双破斬(봉황상파참)	→↓↘ + ○ + □	봉황천구+호아파참
鳳凰千裂破(봉황천열파)	←→ + ○ + □	봉황천구+섬공열파
時空蒼破斬(시공창파참)	↓↘→↓↘→ + □	차원참+허공창파참
転移蒼破斬(전이창파참)	↓↘→↗↑ + □	공간상전이+허공창파참
冥空斬翔剣(명공참상검)	□ + ○ + × (TP게이지에 POWER라고 표시될 때)	

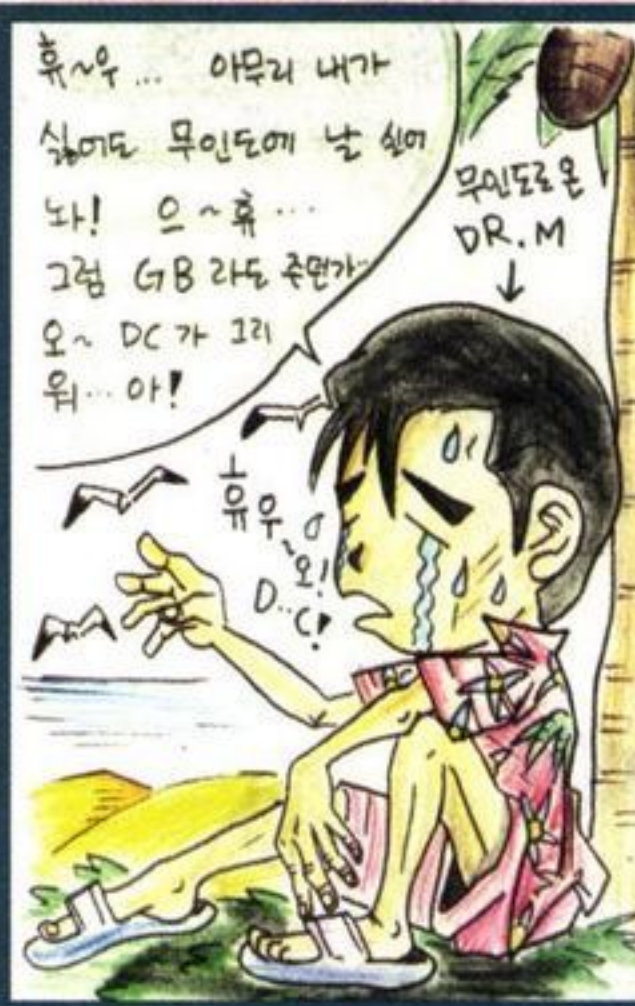
마지막으로 비기입니다만 특별한 것은 없고 대신 슬레이어 소드를 얻는 방법을 가르쳐 드리죠. 일단 과거편에서 정령의 동굴 지하 1층까지 진행합니다. 봉인을 해제하는 석판에「おたから(보물)」이라고 입력하면「의미는 있지만 뭔가 틀리다!」라는 메시지가 나옵니다. 다시 올바른 패스워드를 입력하고 지하 3층으로 갑니다. 그곳에서 동굴의 오른쪽으로 가보면 파란 상자에서「? 소드(? ソード)」라는 걸 발견할 수 있습니다. 이것에 룬 볼트(ルーンボルト)를 사용하면 슬레이어 소드(スレイヤーソード)가 됩니다. 중반 진행에 도움이 되는 강력한 무깁니다.

드래곤볼 초무투전 3 (SFC)

Q 안녕하세요. 저는 전라남도에 사는 김도영입니다. 다름이 아니고 SFC용, 조금 옛날 것이지만 드래곤볼 Z 초무투전 3에서 숨겨진 캐릭터와 장풍종류를 없애거나 막는 법을 알고 싶습니다. 꼭 가르쳐주세요.

A 딱히 숨겨져 있다고 할만한 캐릭터는 청년 트랭크스 뿐이군요. 고르는 법은 오프닝 데모 화면에서 ↑, X, ↓, B, L, Y, R, A 의 순으로 입력하면 대전 모드에서 청년 트랭크스를 사용할 수 있습니다. 기술은 아래 표를 참조하시길. 그리고 적의 장풍류 공격을 없애거나 막는 법은 초무투전 2때와 같습니다. 막을 경우 ←, →, ←, + 주먹버튼. 없앨 경우 →, ←, →, + 기력 버튼입니다.

청년 트랭크스 기술표

기술명	커맨드
슬래쉬 다운 킥	점프 중 →, ↓, +B
웨이브 블래스터	잡아서 ↘↘+Y
라이트닝 대시	↓↘→+Y
버닝 어택	←↙↓↘→ +A

슈퍼 로보트대전 F 완결편(PS)

Q 안녕하세요. 저는 PS를 가지고있는 PS 유저입니다. 저는 요즈음 슈퍼 로보트대전 F 완결편을 열심히 하고 있습니다. 그런데 새턴을 가지고 있는 제 친구의 친구가 완결편 처음부터 진 게타와 GP-02 윙 건담 제로를 가지고 플레이하던데 PS로도 그게 가능한가요? 가능하면 그 방법 좀 가르쳐 주십시요. 그리고 완결편에서 EVA 주제곡 나오는 액플 코드가 있다던데 그것도 좀 가르쳐 주십시요.

Q 안녕하세요. 전 슈퍼 로봇대전의 영원한 팬 균찬입니다. PS판 로봇대전 F 완결편을 재미있게 즐기고 있는데요 역시 어렵습니다. 액플을 써야만 진정한 재미를 느낄 수 있다고까지 일컬어지는 게임 아닙니까? 하지만 액플을 쓰는 건 솔직히 조금 꺼림칙하고…. 그러니 액플을 쓰는 티가 나지 않게 보이면서도 재미를 느낄 수 있는, 게임 자체의 재미를 바꿀 수 있을 만한 코드를 좀 부탁 드립니다.

A 우선 민기 님의 답변부터. 제가 아는 한 완결편에서 그런 비기를 쓸 수는 없는 걸로 알고 있습니다. 제 생각에는 분명 액플을 이용한 것이라고 생각되는군요. 만일 그렇지 않다면 취재팀으로 그 비기를 적어 보내주시길. 그리고 완결편에서는 액플을 이용해 에반게리온의 주제가뿐만이 아니라 거의 모든 유니트들의 배경음악, 주제가 등을 들을 수 있습니다. 개중에는 컴플리트 박스에 들어갈 곡도 있는 것 같습니다만…. 아무튼 코드를 공개하죠.

전투음악 변경

3012F0xx 00yy

입력방식

이 아래의 표대로 분류된 코드를 〈xx〉에 입력하면 그 코드에 해당하는 유니트가 등장하는 모든 전투신에서 배경음악이 〈yy〉에 입력한 음악으로 바뀝니다. 〈yy〉에 해당하는 노래들의 곡명도 표로 나타냈습니다. 단, 곡명이 불분명한 것은'???'로 표기했습니다. 이 것들은 3차나 EX에 나왔던 배경음악 내지는 컴플리트에 등장하는 새로운 곡인 듯합니다.

00 마징가 계
01 그레이트 마징가 계
02 게타 계
03 게타 계
04 콤바트라 계
05 고쇼군 계
06 단쿠가 계
07 타이탄 계
08 단바인 계
09 엘가임 계
0A 건담, 0080, 그 외 계
0B Z건담 계
0C ZZ건담 계
0D 주인공 계
0E 0083 계
0F 역습의 샤아 계
10 F91 계
11 에반게리온 계
12 건버스터 계
13 이데온 계
14 G건담 계
15 윙건담 계
16 사이버스타
17 발시오네R
18 갓 데스
19 잠지드
1A 그랑벨
1B 분돌
1C 카오루
1D 발시온
1E 보스 계
1F 슈우(네오 그랑존)
20 슈우(그랑존)

〈yy 곡명 리스트〉

00 멋지다 샤아
01 모빌슈츠전-적기 습격
02 사일런트보이스
03 메인테마
04 F91건담
05 THE WINNER
06 FLYING IN THE SKY
07 타오르는 투지
08 명경지수
09 JUST COMMUNICATION
0A 엘가임-TIME FOR LGAIM
0B 단바인 날다
0C 버닝 러브
0D 내가 그레이트 마징가
0E 마징가 Z
0F Z의 테마
10 하늘을 나는 마징가 Z
11 게타로봇
12 고쇼군 발진하라
13 컴 히어 타이탄 3
14 콤파트리V의 테마
15 부활의 이데온
16 시위를 당겨라
17 코스모스에서 당신과
18 톱을 노려라!-FLY HIGH
19 잔혹한 천사의 테제
1A DECISEVE BATTLE
1B 열풍! 질풍! 사이버스타
1C 물과 늪의 나라로부터
1D 프랫퍼 걸
1E 화염의 중화체육교사
1F 바른 곡조 미오의 슬픈 곡절
20 발시온
21 TIME TO COME
22 VIOLENT BATTLE
23 ARMAGEDON
24 왈큐레의 기행
25 아홉 번째
26 힘과 기
27 침공
28 머나먼 저편으로
29 100광년의 용기
2A 제노사이드머신
2B 하트풀메카닉
2C 어둠의 사자
2D 마르스 베르세르크
2E 적 증원부대 출현
2F THE LAST JUDGEMENT
30 반프레스토 로고
31 시간을 넘어서
32 LOAD할까?
33 예감
34 출격준비 됐나?
35 저기, 작전 세웠어?
36 서브 타이틀
37 위격
38 죽었어?
39 컨티뉴?
3A 레퀘임
3B 저기, 작전 세웠어?
3C 엔딩
3D 물결의 소리
3E 다크프리즌
3F 시간을 넘어서(슬픈 버전)
40 ???
41 출격준비 됐나?
42 ???
43 날아라! 그렌다이저
44 용자 라이딘
45 ???
46 ???
47 ???
48 ???
49 ???
4A ???
4B ???
4C 음악없음…
4D ???
4E ???
4F 멋지다 샤아
이하 4F와 동일

자 다음은 균찬 님의 답변입니다. 확실히 로봇대전의 난이도는 액플을 쓰기에도 알맞은 것이죠. 물론 지금까지 무수한 액플들이 등장하고 있습니다. 말씀하신 그런 게임의 재미 자체를 바꿀 수 있을만한 코드라면 아무래도 파일롯, 유니트 변경 코드가 아닐까하고 생각됩니다. 여러가지 기체에 여러 명의 파일럿을 이 녀석 저 녀석 골라 태워보는 재미는 매우 각별하죠. 파일럿의 능력에 맞춰 리얼 로봇계열에서 슈퍼 로봇계열 파일럿의 능력을 쓸 수도 있는 겁니다. 무기를 바꾸거나 파츠를 바꾸거나, 자금을 무한대로 만드는 코드보다 이쪽이 새로운 게임을 즐길 수 있는 코드라고 생각해서 공개합니다.

파일럿 변경 및 추가용 코드

10진수	16진수	파일럿	레벨	존재플래그	경험치
1명째	00	8019A554 xxxx	3019A556 00xx	3019A557 0004	3019A558 0000
2명째	01	8019A560 xxxx	3019A562 00xx	3019A563 0004	3019A564 0000
3명째	02	8019A56C xxxx	3019A56E 00xx	3019A56F 0004	3019A570 0000
4명째	03	8019A578 xxxx	3019A57A 00xx	3019A57B 0004	3019A57C 0000
5명째	04	8019A584 xxxx	3019A586 00xx	3019A587 0004	3019A588 0000
6명째	05	8019A590 xxxx	3019A592 00xx	3019A593 0004	3019A594 0000
7명째	06	8019A59C xxxx	3019A59E 00xx	3019A59F 0004	3019A5A0 0000
8명째	07	8019A5A8 xxxx	3019A5AA 00xx	3019A5AB 0004	3019A5AC 0000
9명째	08	8019A5B4 xxxx	3019A5B6 00xx	3019A5B7 0004	3019A5B8 0000
10명째	09	8019A5C0 xxxx	3019A5C2 00xx	3019A5C3 0004	3019A5C4 0000
11명째	0A	8019A5CC xxxx	3019A5CE 00xx	3019A5CF 0004	3019A5D0 0000
12명째	0B	8019A5D8 xxxx	3019A5DA 00xx	3019A5DB 0004	3019A5DC 0000
13명째	0C	8019A5E4 xxxx	3019A5E6 00xx	3019A5E7 0004	3019A5E8 0000
14명째	0D	8019A5F0 xxxx	3019A5F2 00xx	3019A5F3 0004	3019A5F4 0000
15명째	0E	8019A5FC xxxx	3019A5FE 00xx	3019A5FF 0004	3019A600 0000
16명째	0F	8019A608xxxx	3019A60A00xx	3019A60B0004	3019A60C0000
17명째	10	8019A614xxxx	3019A61600xx	3019A6170004	3019A6180000
18명째	11	8019A620xxxx	3019A62200xx	3019A6230004	3019A6240000
19명째	12	8019A62Cxxxx	3019A62E00xx	3019A62F0004	3019A6300000
20명째	13	8019A638xxxx	3019A63A00xx	3019A63B0004	3019A63C0000
21명째	14	8019A644xxxx	3019A64600xx	3019A6470004	3019A6480000
22명째	15	8019A650xxxx	3019A65200xx	3019A6530004	3019A6540000
23명째	16	8019A65Cxxxx	3019A65E00xx	3019A65F0004	3019A6600000
24명째	17	8019A668xxxx	3019A66A00xx	3019A66B0004	3019A66C0000
25명째	18	8019A674xxxx	3019A67600xx	3019A6770004	3019A6780000
26명째	19	8019A680xxxx	3019A68200xx	3019A6830004	3019A6840000
27명째	1A	8019A68Cxxxx	3019A68E00xx	3019A68F0004	3019A6900000
28명째	1B	8019A698xxxx	3019A69A00xx	3019A69B0004	3019A69C0000
29명째	1C	8019A6A4xxxx	3019A6A600xx	3019A6A70004	3019A6A80000
30명째	1D	8019A6B0xxxx	3019A6B200xx	3019A6B30004	3019A6B40000
31명째	1E	8019A6BCxxxx	3019A6BE00xx	3019A6BF0004	3019A6C00000
32명째	1F	8019A6C8xxxx	3019A6CA00xx	3019A6CB0004	3019A6CC0000
33명째	20	8019A6D4xxxx	3019A6D600xx	3019A6D70004	3019A6D80000
34명째	21	8019A6E0xxxx	3019A6E200xx	3019A6E30004	3019A6E40000
35명째	22	8019A6ECxxxx	3019A6EE00xx	3019A6EF0004	3019A6F00000
36명째	23	8019A6F8xxxx	3019A6FA00xx	3019A6FB0004	3019A6FC0000
37명째	24	8019A704xxxx	3019A70600xx	3019A7070004	3019A7080000
38명째	25	8019A710xxxx	3019A71200xx	3019A7130004	3019A7140000
39명째	26	8019A71Cxxxx	3019A71E00xx	3019A71F0004	3019A7200000
40명째	27	8019A728xxxx	3019A72A00xx	3019A72B0004	3019A72C0000
41명째	28	8019A734xxxx	3019A73600xx	3019A7370004	3019A7380000
42명째	29	8019A740xxxx	3019A74200xx	3019A7430004	3019A7440000
43명째	2A	8019A74Cxxxx	3019A74E00xx	3019A74F0004	3019A7500000
44명째	2B	8019A758xxxx	3019A75A00xx	3019A75B0004	3019A75C0000

Dr.M과 애완동물 피카츄
서울시 관악구 신림본동 409-3호
전승관

무제
서울시 성동구 홍익동 343번지
문광현

슈퍼로보트대전 F 완결편(PS)

파일럿 변경 및 추가용 코드

10진수	16진수	파일럿	레벨	존재플러그	경험치
45명째	2C	8019A764xxxx	3019A76600xx	3019A7670004	3019A7680000
46명째	2D	8019A770xxxx	3019A77200xx	3019A7730004	3019A7740000
47명째	2E	8019A77Cxxxx	3019A77E00xx	3019A77F0004	3019A7800000
48명째	2F	8019A788xxxx	3019A78A00xx	3019A78B0004	3019A78C0000
49명째	30	8019A794xxxx	3019A79600xx	3019A7970004	3019A7980000
50명째	31	8019A7A0xxxx	3019A7A200xx	3019A7A30004	3019A7A40000
51명째	32	8019A7ACxxxx	3019A7AE00xx	3019A7AF0004	3019A7B00000
52명째	33	8019A7B8xxxx	3019A7BA00xx	3019A7BB0004	3019A7BC0000
53명째	34	8019A7C4xxxx	3019A7C600xx	3019A7C70004	3019A7C80000
54명째	35	8019A7D0xxxx	3019A7D200xx ·	3019A7D30004	3019A7D40000
55명째	36	8019A7DCxxxx	3019A7DE00xx	3019A7DF0004	3019A7E00000
56명째	37	8019A7E8xxxx	3019A7EA00xx	3019A7EB0004	3019A7EC0000
57명째	38	8019A7F4xxxx	3019A7F600xx	3019A7F70004	3019A7F80000
58명째	39	8019A800xxxx	3019A80200xx	3019A8030004	3019A8040000
59명째	3A	8019A80Cxxxx	3019A80E00xx	3019A80F0004	3019A8100000
60명째	3B	8019A818xxxx	3019A81A00xx	3019A81B0004	3019A81C0000
61명째	3C	8019A824xxxx	3019A82600xx	3019A8270004	3019A8280000
62명째	3D	8019A830xxxx	3019A83200xx	3019A8330004	3019A8340000
63명째	3E	8019A83Cxxxx	3019A83E00xx	3019A83F0004	3019A8400000
64명째	3F	8019A848xxxx	3019A84A00xx	3019A84B0004	3019A84C0000
65명째	40	8019A854xxxx	3019A85600xx	3019A8570004	3019A8580000
66명째	41	8019A860xxxx	3019A86200xx	3019A8630004	3019A8640000
67명째	42	8019A86Cxxxx	3019A86E00xx	3019A86F0004	3019A8700000
68명째	43	8019A878xxxx	3019A87A00xx	3019A87B0004	3019A87C0000
69명째	44	8019A884xxxx	3019A88600xx	3019A8870004	3019A8880000
70명째	45	8019A890xxxx	3019A89200xx	3019A8930004	3019A8940000
71명째	46	8019A89Cxxxx	3019A89E00xx	3019A89F0004	3019A8A00000
72명째	47	8019A8A8xxxx	3019A8AA00xx	3019A8AB0004	3019A8AC0000
73명째	48	8019A8B4xxxx	3019A8B600xx	3019A8B70004	3019A8B80000
74명째	49	8019A8C0xxxx	3019A8C200xx	3019A8C30004	3019A8C40000
75명째	4A	8019A8CCxxxx	3019A8CE00xx	3019A8CF0004	3019A8D00000
76명째	4B	8019A8D8xxxx	3019A8DA00xx	3019A8DB0004	3019A8DC0000
77명째	4C	8019A8E4xxxx	3019A8E600xx	3019A8E70004	3019A8E80000
78명째	4D	8019A8F0xxxx	3019A8F200xx	3019A8F30004	3019A8F40000
79명째	4E	8019A8FCxxxx	3019A8FE00xx	3019A8FF0004	3019A9000000
80명째	4F	8019A908xxxx	3019A90A00xx	3019A90B0004	3019A90C0000
81명째	50	8019A914xxxx	3019A91600xx	3019A9170004	3019A9180000
82명째	51	8019A920xxxx	3019A92200xx	3019A9230004	3019A9240000
83명째	52	8019A92Cxxxx	3019A92E00xx	3019A92F0004	3019A9300000
84명째	53	8019A938xxxx	3019A93A00xx	3019A93B0004	3019A93C0000
85명째	54	8019A944xxxx	3019A94600xx	3019A9470004	3019A9480000
86명째	55	8019A950xxxx	3019A95200xx	3019A9530004	3019A9540000
87명째	56	8019A95Cxxxx	3019A95E00xx	3019A95F0004	3019A9600000
88명째	57	8019A968xxxx	3019A96A00xx	3019A96B0004	3019A96C0000
89명째	58	8019A974xxxx	3019A97600xx	3019A9770004	3019A9780000
90명째	59	8019A980xxxx	3019A98200xx	3019A9830004	3019A9840000
91명째	5A	8019A98Cxxxx	3019A98E00xx	3019A98F0004	3019A9900000
92명째	5B	8019A998xxxx	3019A99A00xx	3019A99B0004	3019A99C0000
93명째	5C	8019A9A4xxxx	3019A9A600xx	3019A9A70004	3019A9A80000
94명째	5D	8019A9B0xxxx	3019A9B200xx	3019A9B30004	3019A9B40000
95명째	5E	8019A9BCxxxx	3019A9BE00xx	3019A9BF0004	3019A9C00000
96명째	5F	8019A9C8xxxx	3019A9CA00xx	3019A9CB0004	3019A9CC0000
97명째	60	8019A9D4xxxx	3019A9D600xx	3019A9D70004	3019A9D80000
98명째	61	8019A9E0xxxx	3019A9E200xx	3019A9E30004	3019A9E40000
99명째	62	8019A9ECxxxx	3019A9EE00xx	3019A9EF0004	3019A9F00000
100명째	63	8019A9F8xxxx	3019A9FA00xx	3019A9FB0004	3019A9FC0000
101명째	64	8019AA04xxxx	3019AA0600xx	3019AA070004	3019AA080000
102명째	65	8019AA10xxxx	3019AA1200xx	3019AA130004	3019AA140000
103명째	66	8019AA1Cxxxx	3019AA1E00xx	3019AA1F0004	3019AA200000
104명째	67	8019AA28xxxx	3019AA2A00xx	3019AA2B0004	3019AA2C0000
105명째	68	8019AA34xxxx	3019AA3600xx	3019AA370004	3019AA380000
106명째	69	8019AA40xxxx	3019AA4200xx	3019AA430004	3019AA440000
107명째	6A	8019AA4Cxxxx	3019AA4E00xx	3019AA4F0004	3019AA500000
108명째	6B	8019AA58xxxx	3019AA5A00xx	3019AA5B0004	3019AA5C0000
109명째	6C	8019AA64xxxx	3019AA6600xx	3019AA670004	3019AA680000
110명째	6D	8019AA70xxxx	3019AA7200xx	3019AA730004	3019AA740000
111명째	6E	8019AA7Cxxxx	3019AA7E00xx	3019AA7F0004	3019AA800000
112명째	6F	8019AA88xxxx	3019AA8A00xx	3019AA8B0004	3019AA8C0000
113명째	70	8019AA94xxxx	3019AA9600xx	3019AA970004	3019AA980000
114명째	71	8019AAA0xxxx	3019AAA200xx	3019AAA30004	3019AAA40000
115명째	72	8019AAACxxxx	3019AAAE00xx	3019AAAF0004	3019AAB00000
116명째	73	8019AAB8xxxx	3019AABA00xx	3019AABB0004	3019AABC0000
117명째	74	8019AAC4xxxx	3019AAC600xx	3019AAC70004	3019AAC80000
118명째	75	8019AAD0xxxx	3019AAD200xx	3019AAD30004	3019AAD40000
119명째	76	8019AADCxxxx	3019AADE00xx	3019AADF0004	3019AAE00000
120명째	77	8019AAE8xxxx	3019AAEA00xx	3019AAEB0004	3019AAEC0000
121명째	78	8019AAF4xxxx	3019AAF600xx	3019AAF70004	3019AAF80000
122명째	79	8019AB00xxxx	3019AB0200xx	3019AB030004	3019AB040000
123명째	7A	8019AB0Cxxxx	3019AB0E00xx	3019AB0F0004	3019AB100000
124명째	7B	8019AB18xxxx	3019AB1A00xx	3019AB1B0004	3019AB1C0000
125명째	7C	8019AB24xxxx	3019AB2600xx	3019AB270004	3019AB280000
126명째	7D	8019AB30xxxx	3019AB3200xx	3019AB330004	3019AB340000
127명째	7E	8019AB3Cxxxx	3019AB3E00xx	3019AB3F0004	3019AB400000
128명째	7F	8019AB48xxxx	3019AB4A00xx	3019AB4B0004	3019AB4C0000

파일럿의xxxx부분에는파일럿고유의코드를넣어주면됩니다. 레벨의xx부분은FF로바꿔주면최대치가됩니다. 존재플러그는유니트나파일럿을생성할때쓰는코드입니다. 경험치는파일럿이다음레벨에오르기까지의남은경험치이고이미존재하고있는파일럿과겹쳐지지않도록128명째파일럿부터거꾸로작성하는편이좋습니다. 지면상파일럿코드까지는실어드릴수없으니이쪽은700전화서비스를이용해주세요.

유니트변경및추가용코드

10진수	16진수	유닛	존재플러그	경험치
1기째	00	8019AB54xxxx	3019AB560001	3019AB6300xx
2기째	01	8019AB72xxxx	3019AB740001	3019AB8100xx
3기째	02	8019AB90xxxx	3019AB920001	3019AB9F00xx
4기째	03	8019ABAExxxx	3019ABB00001	3019ABBD00xx
5기째	04	8019ABCCxxxx	3019ABCE0001	3019ABDB00xx
6기째	05	8019ABEAxxxx	3019ABEC0001	3019ABF900xx
7기째	06	8019AC08xxxx	3019AC0A0001	3019AC1700xx
8기째	07	8019AC26xxxx	3019AC280001	3019AC3500xx
9기째	08	8019AC44xxxx	3019AC460001	3019AC5300xx
10기째	09	8019AC62xxxx	3019AC640001	3019AC7100xx
11기째	0A	8019AC80xxxx	3019AC820001	3019AC8F00xx
12기째	0B	8019AC9Exxxx	3019ACA00001	3019ACAD00xx
13기째	0C	8019ACBCxxxx	3019ACBE0001	3019ACCB00xx
14기째	0D	8019ACDAxxxx	3019ACDC0001	3019ACE900xx
15기째	0E	8019ACF8xxxx	3019ACFA0001	3019AD0700xx
16기째	0F	8019AD16xxxx	3019AD180001	3019AD2500xx
17기째	10	8019AD34xxxx	3019AD360001	3019AD4300xx
18기째	11	8019AD52xxxx	3019AD540001	3019AD6100xx
19기째	12	8019AD70xxxx	3019AD720001	3019AD7F00xx
20기째	13	8019AD8Exxxx	3019AD900001	3019AD9D00xx
21기째	14	8019ADACxxxx	3019ADAE0001	3019ADBB00xx
22기째	15	8019ADCAxxxx	3019ADCC0001	3019ADD900xx
23기째	16	8019ADE8xxxx	3019ADEA0001	3019ADF700xx
24기째	17	8019AE06xxxx	3019AE080001	3019AE1500xx
25기째	18	8019AE24xxxx	3019AE260001	3019AE3300xx
26기째	19	8019AE42xxxx	3019AE440001	3019AE5100xx
27기째	1A	8019AE60xxxx	3019AE620001	3019AE6F00xx
28기째	1B	8019AE7Exxxx	3019AE800001	3019AE8D00xx
29기째	1C	8019AE9Cxxxx	3019AE9E0001	3019AEAB00xx
30기째	1D	8019AEBAxxxx	3019AEBC0001	3019AEC900xx
31기째	1E	8019AED8xxxx	3019AEDA0001	3019AEE700xx
32기째	1F	8019AEF6xxxx	3019AEF80001	3019AF0500xx
33기째	20	8019AF14xxxx	3019AF160001	3019AF2300xx
34기째	21	8019AF32xxxx	3019AF340001	3019AF4100xx
35기째	22	8019AF50xxxx	3019AF520001	3019AF5F00xx
36기째	23	8019AF6Exxxx	3019AF700001	3019AF7D00xx
37기째	24	8019AF8Cxxxx	3019AF8E0001	3019AF9B00xx
38기째	25	8019AFAAxxxx	3019AFAC0001	3019AFB900xx
39기째	26	8019AFC8xxxx	3019AFCA0001	3019AFD700xx
40기째	27	8019AFE6xxxx	3019AFE80001	3019AFF500xx
41기째	·28	8019B004xxxx	3019B0060001	3019B01300xx
42기째	29	8019B022xxxx	3019B0240001	3019B03100xx
43기째	2A	8019B040xxxx	3019B0420001	3019B04F00xx
44기째	2B	8019B05Exxxx	3019B0600001	3019B06D00xx
45기째	2C	8019B07Cxxxx	3019B07E0001	3019B08B00xx
46기째	2D	8019B09Axxxx	3019B09C0001	3019B0A900xx

무제

수원시권선구평동15-206/4 이정수

슈퍼 로보트대전 F 완결편(PS)

유니트변경및추가용코드

10진수	16진수	유닛	존재플래그	경험치
47기째	2E	8019B0B8xxxx	3019B0BA0001	3019B0C700xx
48기째	2F	8019B0D6xxxx	3019B0D80001	3019B0E500xx
49기째	30	8019B0F4xxxx	3019B0F60001	3019B10300xx
50기째	31	8019B112xxxx	3019B1140001	3019B12100xx
51기째	32	8019B130xxxx	3019B1320001	3019B13F00xx
52기째	33	8019B14Exxxx	3019B1500001	3019B15D00xx
53기째	34	8019B16Cxxxx	3019B16E0001	3019B17B00xx
54기째	35	8019B18Axxxx	3019B18C0001	3019B19900xx
55기째	36	8019B1A8xxxx	3019B1AA0001	3019B1B700xx
56기째	37	8019B1C6xxxx	3019B1C80001	3019B1D500xx
57기째	38	8019B1E4xxxx	3019B1E60001	3019B1F300xx
58기째	39	8019B202xxxx	3019B2040001	3019B21100xx
59기째	3A	8019B220xxxx	3019B2220001	3019B22F00xx
60기째	3B	8019B23Exxxx	3019B2400001	3019B24D00xx
61기째	3C	8019B25Cxxxx	3019B25E0001	3019B26B00xx
62기째	3D	8019B27Axxxx	3019B27C0001	3019B28900xx
63기째	3E	8019B298xxxx	3019B29A0001	3019B2A700xx
64기째	3F	8019B2B6xxxx	3019B2B80001	3019B2C500xx
65기째	40	8019B2D4xxxx	3019B2D60001	3019B2E300xx
66기째	41	8019B2F2xxxx	3019B2F40001	3019B30100xx
67기째	42	8019B310xxxx	3019B3120001	3019B31F00xx
68기째	43	8019B32Exxxx	3019B3300001	3019Bx
71기째	46	8019B388xxxx	3019B38A0001	3019B39700xx
72기째	47	8019B3A6xxxx	3019B3A80001	3019B3B500xx
73기째	48	8019B3C4xxxx	3019B3C60001	3019B3D300xx
74기째	49	8019B3E2xxxx	3019B3E40001	3019B3F100xx
75기째	4A	8019B400xxxx	3019B4020001	3019B40F00xx
76기째	4B	8019B41Exxxx	3019B4200001	3019B42D00xx
77기째	4C	8019B43Cxxxx	3019B43E0001	3019B44B00xx
81기째	50	8019B4B4xxxx	3019B4B60001	3019B4C300xx
82기째	51	8019B4D2xxxx	3019B4D40001	3019B4E100xx
83기째	52	8019B4F0xxxx	3019B4F20001	3019B4FF00xx
84기째	53	8019B50Exxxx	3019B5100001	3019B51D00xx
85기째	54	8019B52Cxxxx	3019B52E0001	3019B53B00xx
86기째	55	8019B54Axxxx	3019B54C0001	3019B55900xx
87기째	56	8019B568xxxx	3019B56A0001	3019B57700xx
88기째	57	8019B586xxxx	3019B5880001	3019B59500xx
89기째	58	8019B5A4xxxx	3019B5A60001	3019B5B300xx
90기째	59	8019B5C2xxxx	3019B5C40001	3019B5D100xx
91기째	5A	8019B5E0xxxx	3019B5E20001	3019B5EF00xx
92기째	5B	8019B5FExxxx	3019B6000001	3019B60D00xx
93기째	5C	8019B61Cxxxx	3019B61E0001	3019B62B00xx
94기째	5D	8019B63Axxxx	3019B63C0001	3019B64900xx
95기째	5E	8019B658xxxx	3019B65A0001	3019B66700xx
96기째	5F	8019B676xxxx	3019B6780001	3019B68500xx
97기째	60	8019B694xxxx	3019B6960001	3019B6A300xx
98기째	61	8019B6B2xxxx	3019B6B40001	3019B6C100xx
99기째	62	8019B6D0xxxx	3019B6D20001	3019B6DF00xx
100기째	63	8019B6EExxxx	3019B6F00001	3019B6FD00xx
101기째	64	8019B70Cxxxx	3019B70E0001	3019B71B00xx
102기째	65	8019B72Axxxx	3019B72C0001	3019B73900xx
103기째	66	8019B748xxxx	3019B74A0001	3019B75700xx
104기째	67	8019B766xxxx	3019B7680001	3019B77500xx
105기째	68	8019B784xxxx	3019B7860001	3019B79300xx
106기째	69	8019B7A2xxxx	3019B7A40001	3019B7B100xx
107기째	6A	8019B7C0xxxx	3019B7C20001	3019B7CF00xx
108기째	6B	8019B7DExxxx	3019B7E00001	3019B7ED00xx
109기째	6C	8019B7FCxxxx	B8580001	3019B86500xx
113기째	70	8019B874xxxx	3019B8760001	3019B88300xx
114기째	71	8019B892xxxx	3019B8940001	3019B8A100xx
115기째	72	8019B8B0xxxx	3019B8B20001	3019B8BF00xx
116기째	73	8019B8CExxxx	3019B8D00001	3019B8DD00xx
117기째	74	8019B8ECxxxx	3019B8EE0001	3019B8FB00xx
118기째	75	8019B90Axxxx	3019B90C0001	3019B91900xx
119기째	76	8019B928xxxx	3019B900xx	
126기째	7D	8019B9FAxxxx	3019B9FC0001	3019BA0900xx
127기째	7E	8019BA18xxxx	3019BA1A0001	3019BA2700xx
128기째	7F	8019BA36xxxx	3019BA380001	3019BA4500xx

유니트의xxxx부분은역시그유니트의고유코드를입력하시면됩니다. 역시지면관계상생략합니다. 탑승파일럿은그유니트에몇번째파일럿이타고있다고지정하는것입니다. 위쪽파일럿변경코드에파일럿순서가 16진수로바뀌어있습니다. 참고하시길. 예를들어3019BA45007F라고입력한다면128번재기체에128번째파일럿이타고있다는걸나타내는겁니다. 한가지충고의말씀을드리자면되도록파일럿이나유니트를변경하시지마시고생성하시길바랍니다. 유니트끼리겹쳐진경우가있으니까요. 역시128번째부터만드시는것이좋겠죠?그럼멋진액플대전즐기시길.

● 공지 ●

전화를이용하여저희게임파워로게임관련질문을주시는경우가있습니다. 그러나저희게임파워에서는전화상으로일절답변을해드리지않습니다. 따라서게임과하드웨어에관한모든질문은엽서와편지로보내주시기바랍니다.

드래곤퀘스트 몬스터즈(GB)

Q 안녕하십니까? 다름이 아니라 드퀘몬을 재미있게 플레이하고 있는 유저인데요 야마타 오로치와 골든 고렘 그리고 마왕의 사자, 킬러 에이프의 배합법을 몰라서 고생하고 있습니다. 제발 가르쳐주십시오.

A 말씀하신 몬스터의 배합법입니다. 그리고 드퀘몬에는 생각하시는 것 같은 마치 액플을 쓰는듯한 기분이 드는 비기는 아직까지 없습니다.

야마타 오로치
안드레알(アンドレアル) × 메두사 볼(メドーサボール)
그레이트 드래곤 × 메두사 볼(メドーサボール)
드래곤계(ドラゴン系) × ????계(????系)

골든 고렘
빙하마신(ひょうがまじん) × 용암마신(ようがんまじん)
마왕의 사자(まおうのつかい)
해골검사(がいこつけんし) × 해골검사(がいこつけんし)
와이드 킹(ワイドキング) × 악마계(悪魔系)

킬러 에이프
알미라지(アルミラージ) × 드래곤계(ドラゴン系)
야수계(獣系) × 데드 페커(デッドペッカー)

록맨X(SFC)

Q 안녕하십니까? 저는 슈퍼 컴보이용 록맨X 유저입니다. 이 게임의 난이도가 높아 어려움을 겪고 있습니다. 묘수가 있으면 모두 다 가르쳐주세요.

A 안됐지만 록맨시리즈에는 처음부터 게임을 쉽게 할 수 있는 묘수가 존재하지 않습니다. 어느 정도 실력이 있어야(클리어할 수 있는 정도의) 묘수도 사용할 수 있죠. 아무튼 모든 묘수를 가르쳐 달라고 하셨으니 일단 가르쳐 드리도록 하죠.

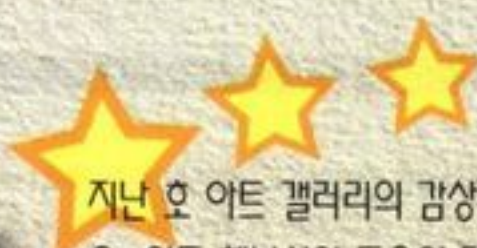
파동권을 쓸수 있다!!
일단 8면의 보스를 모두 쓰러뜨리고 4개의 파츠와 4개의 서브 탱크, 8개의 라이프 업 아이템을 입수해 둡니다. 이 상태에서 어머알마 스테이지를 선택해 시작합니다. 보스 바로 직전의 벽 위에 라이프 에너지를 얻을 수 있는 지점이 보일 겁니다. 이것을 얻은 후 에스케이프 유니트를 이용해 스테이지를 탈출합니다. 또 어머 알마 스테이지를 선택해 같은 일을 반복합니다. 5번째로 반복하게되면 라이프 에너지가 있던 자리에 파츠 캡슐이 놓여지게 됩니다. 이 캡슐에 들어가면 파동권을 사용할 수 있게 됩니다. 라이프 게이지가 꽉 차 있는 상태에서 ↓, →, ↓, →, Y의 순서대로 누르면 우측으로 발사됩니다. 좌측으로 기술을 내고 싶을 때는 입력의 좌우 방향을 역으로 바꿔서 입력하면 됩니다. 다만 이 상태에서 입수한 패스워드로 게임을 다시 시작해도 파동권을 계속 쓸 수는 없습니다.

간단하게1UP업!
어머 알마 스테이지에서 스타트 직후 운반차를 타고 성을 내려가면서 좌측으로 바싹 붙어 꺾어지면 박쥐 모양의 적중 빨간 색 박쥐 한 마리만을 볼 수 있다. 이 녀석을 해치우면 1UP를 얻게 된다. 몇 번을 반복해도 상관없으므로 시간만 있다면 간단하게 99UP를 채울 수도 있습니다.

랑그릿사4&5(PS)

Q 질문 6) - 랑그릿사 4&5 (PS) -
안녕하세요, 전 지금 랑그릿사 4, 5를 하고 있는데 궁금한게 있어서요, 어디서보니까 4, 5탄에서 숨겨진 동료가 있다는데 사실인가요? 가르쳐주세요.

A 그것은 숨겨진 동료를 얻는 것이 아니라 숨겨진 시나리오에서 새로운 용병 유니트를 사용할 수 있게 되는 겁니다. 랑그릿사 5의 숨겨진 시나리오 1을 통해서 바겐세일장에서 앞치마(エプロン) 를 사면 이후 메이드라는 매우 황당한 유니트를 사용할 수 있게 됩니다. 이 유니트의 특기는 청소와 빨래로 같이 데리고 다니면 눈에는 보이지 않는 숨겨진 패러미터가 변경됩니다. 보너스 유니트 정도로만 알아두시길. 참고로 숨겨진 시나리오 1로 가는 방법을 일러드리죠. 랑그릿사 5에서 시나리오 8까지 진행시킵니다. 시나리오 8의 전투에서 맵 남동쪽 끝에 있는 갈라진 땅의 틈새로 갑니다. 그러면「구멍이 있는데 손을 넣어 보겠는가?」라는 메시지가 나옵니다. 이 때「손을 넣어본다(手を突っ込んでみろ)」를 선택합니다. 그러면 새둥지가 있는데 꺼내보겠느냐는 메시지가 나옵니다.「예(はい)」라고 선택하면 바겐세일 특별 초대권을 얻을 수 있습니다. 단 이것이 바람에 날려 날아가게 되는데 절벽에 있는 나무 근처에서 다시 주울 수 있으니 잘 찾아보십시요.

ART GALLERY

지난 호 아트 갤러리의 감상이 어떠셨는지 모르겠군요. 아트 해부실이 도움이 됐는지 어떤지…모르겠군요. 제가 쓸데없는 소릴한 게 아닌가하고 걱정도 됩니다만 이번 달에 온 작품들이 대부분 외곽선을 일부러 두껍게 그은 흔적이 있는 걸로 봐서는 아주 쓸데없는 소리는 아니었나 보다하고 한편으로는 안심도 됩니다. 자 그럼 이번 달에도 박차를 가해서 새로운 부분들을 살펴보도록 하죠. 말로만 끝내는 코너가 안되도록 해야할텐데…

- 장원: 2000
- 준장원: 1000
- 준준장원: 700(2명)
- 입선작: 500

장원

世璟 · S · R

펜…에어 브러쉬…마카…그리고 테이핑…. 떠올릴 수 있는 것은 이 정도 뿐. 대체 무엇인가요? 이 작품은? 정체를 알 수 없는 작품들이 요즘 아트 갤러리에 많이 등장하고 있습니다. 어떻게 그린거냔 말입니다! 앞으로는 제작과정을 사연에 보내달라고 해야겠군요. 책으로는 느낌이 잘 전달되지 않을지도 모르겠습니다만 이거 거의 셀 화 수준입니다. 채색에 있어서의 이 충격은 강산님의 작품을 처음 봤을 때의 충격과 맞먹는군요. 비평을 해달라고 하셨지만 이거야 원 제작과정도 확실히 파악하지 못하는 제 실력으로는 난감하군요. 뭐 시즈마루가 들고 있는 칼의 채색이 좀 어색한 것과 왠지 이런 스타일만 잘 그릴 것 같다라는 느낌이 전부입니다. 선의 강약을 조금만 더 강하게 하시면 좋을 것 같구요. 신세대 애니메이션 풍의 그림에는 전체적으로 가는 선이 어울립니다만, 검은 색 바탕인데도 밝게 보이는 원색주의적 채색도 훌륭합니다. 뭐 아무튼 전 이 채색에 질려버렸습니다. 만일 다른 재료로도 이런 채색이 가능하다면…… 아무 말도 안 하겠습니다. 헌데 블랙 매트릭스를 좋아하신다구요? 공교롭게도 읽으신 라인업은 제가 쓴 것이었답니다. 저도 솔직히 B/M 게임 자체는 조금 허술했다고 생각했습니다. DC로 파워 업이 된다니 기대가 클 뿐이지만요. 제로를 그려 보내주시겠다는 말 잊지 않겠습니다. 반드시 보내주세요!

준장원

형 제발 날 놔둬!!

이것이 완성형 버전?! 과연 저번 달 작품과는 비교가 안 되는…. 으음~. 알게 모르게 숨어있는 동세감과 멋진 배경이…. 그런데! 겐운님은 어째서 폐인지경으로? 설마 아트 갤러리 때문에 충격을 먹고?! 뭔지에 그려져 있는 겐운님의 모습이 매우 비참해 보였습니다. 다음 달에 좀 더 자세히 상황 설명해줘요. 그건 그렇고 백년 평권으로 새롭게 태어나셨다니 감개가 무량합니다. 앞으로 빙조(氷鳥)족의 긍지를 가지고 살아가시길. 아! 그리고 저는 앞으로 천년 평권이란 닉을 시한빙조로 바꿀까 합니다. 천년을 살았으니 앞으로 4년만 더 있으면 1004년 평권, 즉 천사 평권으로서 승천의 기회를 가질 수 있지 않을까 하는 바람에서…. 빙조족의 신의 사도로서! 4년밖에 안 남았으니 시한빙조…. 훗후후후후후. 살려주세요. 후후후. 죄송합니다. 앞으로는 자제하도록 하죠. 우하하하하하 썰렁해! 죽을 죄를 지은 거야! 이따위 농담을 쓰다니! 돌을 맞을거야! 푸하하하하!!!

P·S 칫! 파스텔인 건 알았지만 어떻게 해야 이런게 나오는 겁니까? 이거? 손으로 문질렀나? 가르쳐줘요! 나도 이런 거 써보고 싶어!

준준장원

박광 겐주로(박경배…승부됐네)

제목의 (…) 부분은 경배 님에게 어떤 호칭으로 불러야 할지 잘 몰라서 말줄임 표로 대체 했다는군요. 이거야 원…. 아트 갤러리의 거장 두 분께서 불꽃 튀기는 접전을 벌이실 생각이십니까? 기묘이나 쟁쟁한 작품들을 점수분배와 아트 갤러리 전체적인 수준을 고려해 선정한다는 것이 얼마나 어려운 일인지 아시나요? 암튼 기막힌 작품임에는 틀림이 없군요. 거의 수묵화 수준의 작품…. 보는 순간 받는 강렬한 인상. 노을과 명암의 조화. 그리고 전반적으로 물들어 있는 붉은 색과 잘 어울리는 날카로운 눈빛. 경배 님의 작품과는 우열을 가리기 힘들었습니다. 다크호스 S·R님 때문에 장원에서는 두 분 다 밀려나셨지만 모두가 쟁쟁한 작품이란 것은 틀림없습니다. 객관적인 평가로는 우열을 가리기 힘들어서 담당자의 개인적인 선입관으로 등수를 정해야 한다는 것이 심히 괴롭습니다. 다음 번에도 이러한 양상이라면 담당자는 즐거운 비명 속에서 비명횡사할 지도…. P·S 유명작가의 일러스트는 어떻게 된 건가요?

"니가 그랬지?"

아! 정말 오랜만에 보내주시는군요! 시간이 지난 만큼 작품의 분위기도 상당히 틀려졌네요…. 레벨 업하셨군요. 학교 기숙사라…전 그런 곳과는 전혀 관계가 없었던지라 어떤 곳인지 잘 상상이 안 갑니다만 아무래도 힘들 것 같아요. 친구들이 있다지만 역시 가족이 제일! 그런데 이번 달에는 유난히도 마카와 그라데이션 기법을 소개해 달라는 분들이 많군요. 특별한 기법 같은 것은 프로작가의 수준이나 되어야 나올 수 있는 것이고, 능숙해지는 것은 많이 써보지 않고서는 모르는 일인데…. 더우기 서로 표현하는 방식이 틀린 경우도 있으니(경배님의 경우는 제가 확실히 이해하지 못할 정도예요) 채색에 대한 아트 해부실은 조금 시간이 지난 후에 가질 생각입니다. 일단 그전에는 원화를 중점적으로 해갈 예정이 합니다. 배경을 그라데이션 처리하실려고 한 모양이지요? 물질을 더 하셔야겠군요. 그리고 선은 쓰지마세요. 배경 그라데이션까지 스케치하면 수채화가 아닌 이상 연필선이 거슬리게 됩니다. 지울 수도 없잖아요? 제목과 어울리지 않는 진지한 표정들 때문에 제목을 고칠까 한참 고심했습

입선작들

호오~역시나 또 보내주셨군요. 바쁜 병영생활 속에서도 이렇게 시간을 쪼개주시다니 감사할 따름입니다. 제대날짜는···호음···생각하지 않는 것이 좋겠군요. 하하···. 얼마 없는 색 싸인펜이라서 색 자체는 칙칙하지만 여전히 멋진 채색 센스입니다. 특히 쭉 늘어진 왼쪽 다리의 스커트 주름이 일품이군요. 그런데 혹시 상반신 전문이신가요? 허리 이하 다리까지 그려보신 적이 별로 없으신지? 인체비례가 안 맞습니다. 윗쪽부터 그리다보니까 다리가 짧을 것 같아서···라고 말씀하실 것 같은데···. 이 작품은 팔길이에 문제가 있는 것 같아요. 그런데 어째서 이 긴 팔이 더 분위기를 띄우고 있는 건지···. 묘한 그림이야···. 아무튼 멋진 작품 그려 보내주신 것 감사! 또 기대하겠습니다.

p·s 매튜어는 역시 올린 머리가 어울립니다. 호옹 매튜어~

규만 님께서 제 그림 실력이 궁금하다고 하셨습니다. 뭐라 답할 길이 없군요. 백마디 말로 떠들지 한번 보는 것만 못하니까요. 저 자신은 실력이 없다고 생각하는데 남들이 봐서 프로급의 실력이라면 곤란한 일이잖아요?(그런 일은 아마 하늘이 쪼개지고 땅이 갈라지며 창조주가 각성을 하여 동시에 사이다를 원샷하지 않는 한 있을 수 없는 일이지만요) 흑백을 고집하신다구요? 그렇다면 정말이지 무수한 펜터치 테크닉을 익히셔야겠군요. 솔직히 저도 한때나마 펜화만을 고집한 적이 있습니다만 손재주가 워낙 딸리다보니 포기할 수밖에 없었죠. 그런데 규만 님 어째서 펜을 쓰지 않으시죠. 초보라면 볼펜은 너무 어렵습니다. 일단 화방가서 펜과 펜촉 그리고 잉크를 사세요. 잉크는 만년필용 빼고 다 좋습니다. 전 제도용이나 공업용을 좀 썼지만···. 그려보시면 압니다. 진정한 펜화의 세계로 들어가는 첫 발걸음을···우후훗. 와하하···와하하하하하핫!(자꾸 왜 이러지?)

어느 날 갑자기 편집부로 날아들어온 거대한 수채 액자···편집부로 이제껏 날아 들어온 우편물 중 3번째의 크기를 자랑하는 거대한 것이었습니다. 액자에는 분위기 있게 그려진 시키가 담겨 있었죠. 그리고 다음 날 아트 갤러리로 같은 그림이 A4 용지 크기로 보내져 왔습니다. 사연도 없더군요. 호~음. 이거 작은 것만 봤다면 모르겠지만 액자의 그림을 보니 아직 수련을 쌓으셔야 될 것 같다는 생각이 마구마구 듭니다. 사실 큰 사이즈의 그림을 그리기는 정말 힘들죠. 하지만 그런 그림 속에서 작가의 실력을 더 확실히 알 수 있다는 말도 있습니다. A4 크기의 작품은 작은 선 속에서 독특한 채색으로 사무라이 시리즈의 분위기를 한껏 내고 있지만 액자의 것은 일단 비례부터 맞지 않더군요. A4 크기부터 그리신 다음 그걸 보고 액자용을 그리신건가요? 눈송이도 일부러 펜으로 외곽선을 그어주지 말고 눈송이 하나 하나의 외곽 쪽을 조금 검게 칠하는 강조형식이 좋았을 것을···. 그래도 전체적인 분위기는 상당하군요. 시키의 무(無)의 마음이 느껴집니다.

그런 이야기가 있었나요? 날개로만 사서 잘 몰랐는데···. 아무튼 말씀하신대로 그다지 깨끗한 색칠은 아니군요. 사쿠라의 즐거운 표정도 좋고 화면 꽉 차는 구도도 좋습니다만 일단 외곽선에 주의를 하셔야겠네요. 혹시 펜으로 선을 그은 뒤에 채색하시나요? 저는 세밀한 작업을 요하는 얼굴 등의 부분을 제외하고는 연필로 스케치한 상태에서 색을 입히는 게 낫다고 생각하는데요? 그러면 펜이 번지는 일을 막을 수 있으니까요. 정밀한 작품을 원한다면 역시 연필보다는 펜으로 선을 입히는 것이 좋지만 이 경우에는 펜 터치가 어지간히 좋지 않으면 안되죠. 만일 이 테크닉에 도전하신다면 유성펜을 준비하시길. 일제 제브라 펜을 전 좀 애용하는 편입니다만. 중성 펜도 꽤 쓸만하지요. 만일 포스터 칼라로 그리신다면 이 테크닉의 극의를 깨달을 수도 있습니다(오옷! 생각난다. 선의 바로 앞 0.00001mm 까지 채색했던 지옥의 나날들이···). 어쨌든 일단지 지난 번 스폰드와는 많은 차이를 보여주는 작품이기도 해서 조금 의아하기도 합니다. 아무튼 계속 보내주시는 것만도 얼마나 힘든 일인지 잘 알고 있으니 감사할 따름입니다.

이제서야 게릴작품이라는 말이 이해가 가는군요. 현 고등학생들의 적나라한 어두운 일상을 유명 캐릭터들의 연출로. 아직도 어둠 속을 헤매이고 있는 무수한 친구들에게 한줄기 빛을 보내주시려는 거군요! (뭔 말인가 이게···?) 아무튼 중요한 것은···천년 영건이라는 겁니다. 음! 아시겠죠? 영건입니다. 그런데 JUN 님이라고 부르는게 그렇게 이상한가요? 그렇다면 사내놈은 좀 그러니 JUN군으로···. JUN군···왠지 더 이상하군요···. 상품타러 오실 때 저 못보셨죠? 그때 한참 게임 중이었기 때문에. 하지만 전 JUN군을 본 적이 있죠. 그림과는 아주 딴판으로 곱상하게 생기신 그 모습을···. 훗. 제 정체가 발각되지 않아서 다행이라고 생각하는 순간이었습니다.

◀ 머짱이 구닌!

역시나 또 보내주셨군요! 이번엔 머짱이 구닌! 그런데 여고생이 왜 국가에 배은망덕하다는 건지···한 좋은 천입관을 지니고 계시군요. 개인적으로 핏물이 흐르는 그림은 그다지 좋아하지 않습니다만 이 표정들은 가히 살인적으로 흉물스러운지라 싫어 드립니다. 세 분이서 티격태격하는 상황을 사연으로 보내주셨군요. 역시 재미있어···. 그런데 그림은 로봇백령 V가 그리는 건가요? 미니판? 진상을 밝혀주시길···. 이름을 '이성근 외 일당'으로 쓰기는 좀 이상해서···. 주나커즈가 북조선 계열 이름이라는 건 또 무슨 말인지! 알 수 없는 내용도 있습니다만 그래도 사연만은 장원감! 딸기 따시느라 허리가 빠지실 것 같군요. 딸기···호~음··· 앞에 구구의 님께서 언제든지 한 박스 들고 후딱 올라오라고 하십니다. 아무튼 다음 번에는 또 어떤 사연과 그림이 도착할지 기대되는군요. 열심히 딸기 따시고 또 멋진 작품 준비해 주세요. 저도 그 동안 열심히 아트 갤러리를 꾸려나가겠습니다.

p·s 난입한 Sanai Wolf의 한마디 : 백처리에서 나오는 소리는 '우워 우워 쀼쀼쀼~' 보다는 '지비 지비 지비 지비'라는 레미콘에서 시멘트 쏟아지는 소리와 '우어어어엉~' 이라는 SCV용접수가 PVC관으로 때리는 소리가 조합된 소리 쪽에 더 가깝지요.

◀ First

이번엔 신선하게도 그림이 아닌 프라모델 사진을 보내주신 분이 계시군요. 예~또 웨딩사 1/220 스케일 레진 키트라구요? 언제 한번 본 듯한데 이런 모양이었나? 완성품으로 보질 않아서…. 뭐 제 개인적인 선입관일지도 모르지만 보통 남자들은 한 번쯤 이런 프라모델의 세계에 흥미를 가지게 되죠. 저도 한 때…. 그리고 F·S·S는 굉적인 팬입니다. 원래 아트 갤러리의 취지대로라면 이것은 애니메 클럽이나 열혈 애니넷으로 보내야 하겠지만 위와 같은 이유로 이곳에 실어드립니다. 음~멋있군요…. 쥬논, O·D·K 형태의 키트도 나왔다면 좋을 텐데…. 하지만 이것도 원작과 비교하면 비례가 안 맞아요! 일단 두부가 너무 크고 실드도 저렇게 길지 않아요! 스피어도 마찬가지! 다리는 얇고 볼륨감이 너무 없구요! 헛! 이런 팬이다 보니 또 이런 쓸데없는 트집을 잡고 있군요. 뭐 일본의 제작사에서는 마모루 나가노 씨가 메카 디자인을 이 이상 세밀하게 묘사하면 주형도 만들 수 없다고 불평을 늘어놓는다니 어쩔 수 없겠죠? 사진이 조금 어두워서 세세한 부분이 보이지 않는 것이 안타깝군요. 전 이럭의 손재주가 없어서 좀 보고 따라 해볼까 했는데….

◀ 담당자 작명 : 아저씨 아니야!

중에는 만화 편지가 넘쳐나고 있는데요. 모두가 하나같이 공개만은 말아달라고 하시더군요. 그런데도 불구하고 경환님의 편지를 공개한 것은 바로 이 대목 때문이죠. '남은 건 아저씨의 선택뿐.……누가 아저씨라는……겁니까!?!?!?……호우후후후후. 몇 달전 길을 걷는데 교복입은 모범생으로 보이는 여중생 세 명이 제게로 다가와서 천 원을 한 장 쥐어주며 이렇게 말하더군요. "있잖아요 아저씨, 담배 좀 사다주실래요?"……호오라! 새파란 것들이 담배를 많이 피우더니 시각장애라도 일으켰나? 누가 아저씨야!! 전 그 자리에서 천 원을 받아들고 피우지도 않는 담배를 사다가 그 애들 앞에서 한 개피 당 세 조각씩 똑똑 분질러서 1000원과 함께 돌려주었지요. 욕 깨나 먹을 걸 각오하고 한 일이었는데 의외로 세 명 중 한 명이 울더군요. 친구 두 사람이 욕을 해대면서 "안 사다주면 그만이지 왜 ××이야!"라며 고함을 질렀지만 울고 있던 친구 달래기가 급급해 상황은 이상하게 끝을 맺었습니다. 제가 할 말은 여기까지입니다.

p·s 사실 보내주신 작품보다 이 편지가 더 마음에 들어서 실어봤습니다. 이런 시원시원한 그림체를 좋아하거든요. 타케히코 이노우에 씨의 열렬한 팬이신가 보죠?

◀ ……

지번 호에 제가 드린 말씀이 도움이 되었나요? 명암부분에만 채색! 어떤가요? 마카도 적게 먹고 화면도 훨씬 밝지 않습니까? 그런데 이거 마카로만 그리신 건가요? 허어~아무리 마커를 싸게 샀다고 하지만 이런 낭비를. 발색면에서는 모르겠지만 아무래도 펜보다는 세밀함이 떨어질텐데…. 아, 꿈꾸는 섬을 재미있게 즐기셨다니 다행입니다. 저도 그 게임 나왔을 당시에는 미친듯이 즐겼었지요. 소라껍질을 찾아 헤매이던 적이 언제였던가? 아무튼! 젤다는 재미있습니다. 그리고 이런 식으로 채색을 하실 거면(선을 여러 번 그어서 명암을 만드는) 예전 정밀 묘사(학교에서 B4로 자주 그리죠?) 하는 것처럼 마카 선을 가늘게 수십 번 그어보는 건 어떨까요? 종이는 좀 두꺼운 것으로 해서, 흠 집에 가서 해 봐야겠군요. 뭔가 상당히 분위기가 틀린 작품이 나올 것 같은데….

◀ 이게 뭐야?

제가 좀 소심해서… 만에 하나 정말이지 99% 중 1%의 착오로 제가 틀릴지도 모르겠습니다만 아무리 봐도 이건 원본을 밑에 깔고 베낀 그림입니다. 잘 비치지 않는 종이를 썼기 때문에 대충 선들만 잡아놓고 원본을 보면서 세밀한 부분을 그려나간 거죠. …라고는 해도 그렇게 세밀하게는 그리지 못하셨군요. 전 그냥 대고 베끼는 그림을 무지하게 싫어합니다. 보고서 똑같이 따라 그리는 것이라면 몰라도, 종이를 대고 선을 그대로 따라 옮기는 건 싫어하죠. 물론 개중에는 그것을 좀 더 나은 방향으로 고치는 분들도 있지만…. 그런데 왜 이것을 뽑았는가하면… 그건 저도 이유를 잘 모르겠습니다. 이번 달에도 이런 식으로 베낀 그림이 상당 수 도착했습니다만 유독 이것만은 다른 분위기를 풍기더군요. 한 눈에 꽂혔다고나 할까요? 도저히 어울릴 것 같지 않은 색깔과 너무나도 엉성한 선들이 부조화 속에서 조화를 이루고 있습니다. 마치 색다른 러프 스케치를 보는 듯한 느낌…. 그래서 뽑아 드렸는지도 모르겠습니다. 담당자의 마음은 폭풍우 속의 민들레 씨앗. 이건 제 맘대로 뽑은 것이니 다른 분들이 욕하셔도 어쩔 수 없군요.

◀ ……

색이 공기와 맞닿는 도중 변해버렸다는…것은 싸구려 마카라는 소리! 그런데 실색만 화방에서 구입했다니…역시 색이 변한건가? 아무튼 이번에는 전신이 다 그려진 작품이군요. 로버트는 그렇다치고 료가 양복을 입으니 매우 어색하군요. 잘 보니 얼굴 부분에 덧칠한 흔적도…. 그리고 인체 비례가 잘 맞지 않군요. 원래 다리는 좀 길게 설정되어 있는 료입니다만 이건 너무하군요. 실제 보통 사람의 인체 비례가 이 정도일지도 모르겠습니다만 만화나 애니메이션 같은 그림으로는 정확한 비례를 맞춰가면서 다양한 표정과 동작을 묘사하기 힘들기 때문에 특정 부위를 강조하게 되죠. 으~음 아트 해부실로 자리를 옮겨야겠군요. 그런데 정수님 왜 다른 독자들의 다중 투고 상황을 고발하시는 건지 모르겠군요. 그냥 알고 있으라는 취지의 얘기라면 이미 저도 알고 있는 바이니 상관없겠지만 설마 '다른 곳에도 그림 보낸대요,'하는 마음으로 알려주신 건 아닐테죠? 어디에 그림을 보내든 모두 정성이 들어가 있는 작품이니 상관없습니다. 물론 이 아트 갤러리에 더 애착을 가져주셨으면 하는 바램도 있지만요.

p·s 제발 사인하고 작품을 같이 찍어 보내지 마세요. 작품에 손상이 갈 수 있으니까요.

▶ ……

아트 갤러리에 그림을 보내실 땐 A4 정도의 사이즈가 적당합니다. 아니면 8절지 정도? 16절지는 좀 작구요. 이 작품을 처음봤을 때 상당히 기분이 좋았습니다. 어째서인지는 모르겠습니다만 왠지 환하고 밝은 느낌을 주는 그림이라서. 붓을 좀 더 가는 것을 쓰시던가 그림을 크게 그리시던가 하시는 편이 좋을 것 같아요. 외곽선이 너무 두꺼워 보입니다. 그런데 이 두꺼운 외곽선이 물감에 번져서 흐리게 보이는 것이 더 한층 나은 효과를 발했습니다. 혹시 도전해 보시지 않으시겠는지. 검은 외곽선이 없는 그림에! 컬러 잉크와 수채 색연필 등을 이용해 외곽선을 그리는 겁니다. 예를 들어 갈색 머리를 그리고 싶다면 머리 외곽선을 갈색으로 긋고 물칠을 해서 머리색과 선의 경계감을 최소화시키는 거죠. 외곽선은 조금 진한 갈색으로, 얼굴 부분도 외곽선을 주황색으로 긋는다든지 회색으로 긋는다든지해서 외곽선만으로도 분위기를 바꿀 수 있죠. 뭐 아무튼 저에겐 즐거운 작품이었습니다. 앞으로도 작품 계속 보내주시기 바랍니다.

▶ 피리아 필리스

그림은 이것으로 실어 드리겠습니다. 따로 보내주신 것은 제 심의는 물론 파워 취재팀 전체의 심의로 잘렸습니다. 경고입니다! 그런 류의 만화는 절대로 반기지 않습니다! 한 번만 더 그런 작품을 보내주신다면 본 담당자의 신에 가까운 권한으로 10년이 걸려야 회복할 파워 점수 20만점 감점을…! …이란 것은 농담이고요. 만화는 좀 너무 하셨습니다. 즐거운 저녁식사 후 도착한 우편물을 정리하던 중 그것을 본 제 심정을 아십니까? 언제 죽을지 모르는 초라한 구데기라도 작은 풍요(?) 속에서 인생의 풍만함을 느낄 수 있다는 교훈적인 내용으로도 볼 수 있었습니다만 역시 이건 안 돼…. 피리아는 이렇게 예쁘게 그려 보내시고서는 어째서 그런 작품을! 그런데 이 피리아로 미루어 보건데 마카 사용이 점점 능숙해 지시는 것 같군요. 아직 마카로 날카로운 선을 그을 수 있는 실력은 아니신 듯 하지만 굵게 칠해나간 부분에서 도중에 펜촉 흔적이 줄어들고 있는 것이 보입니다. 즉 단번에 칠해 나가기 시작했다는 거죠. 이제 마카 펜의 끝 부분만을 이용한 테크닉도 강구해 보심이 어떨런지.

아트 해부실

괴롭게도 수많은 분들이 빨리 구체적인 채색법을 가르쳐 달라고 성화시더군요. 하지만 원화가 잘 완성되지 않으면 아무리 멋지게 채색해도 소용없는 일! 앞으로 한 동안은 원화를 그리는데 도움이 되는 것들만 일단 말해보려고 합니다. 채색이나 기타 세세한 테크닉은 충분한 준비와 실험을 거쳐 좀 나중에 다루기로 하죠. 그러면 이번 달에는 인체 비례에 대해서 말해 보기로 합시다.

比例

비례는 중요한가?

보통 사람의 몸을 비례로 나누어 말하길 8등신이 좋다고들 말합니다. 8등신… 실제로 사람의 몸이 정확히 8등신인 경우는 거의 없지만 만화나 애니메이션에는 이른바 쭉쭉빵빵한 캐릭터들이 설치고 있지요. 확실히 보기에는 좋지만 그런 날씬한 몸매들로는 격렬하고도 강조되는 움직임을 표현하기가 힘들죠. 가령 만화나 게임에서는 멋있게 보이는 포즈가 실제 사람이 코스프레를 해서 폼을 잡으면 엉성해 보이는 것과 마찬가집니다. 만화나 애니메이션은 포즈에 따라서 등신 비율이 들쑥날쑥하기 때문입니다. 즉 반드시 8등신을 계산해서 그리면 어딘가에서 헛점이 드러난다는 겁니다. 크라잉 프리맨과 같은 현실주의 지향적인 작품이 있기도 합니다만 그런 그림체로는 판타지물 같은 화려한 것은 좀…. 능숙한 만화가의 경우에는 양자를 모두 섞어 쓰기도 합니다만(시티헌터의 츠카사 호조 씨가 대표적이죠) 초보지향의 이 코너에서 저는 그런 것보다 비례를 효율적으로 쓰는 것이 낫다는 것을 말하고 싶군요.

현실 속의 인물들은 이런 비율일 겁니다

비례의 효율이란?

비례를 맞추는 이유는 복잡한 동작의 인체를 그리기 편하게 하기 위해서이기도 하지만 자신이 자신있게 표현할 수 있는 부분을 강조하기 위해서 일정의 틀을 맞추는 것이기도 합니다. 확실하는 모르겠지만 선라이즈에서 마신영웅전 와타루라는 만화를 내놓았을 때부터 이른바 신세대 애니메이션이란 화풍이 생겨나기 시작했지요. 바로 뒤를 있는 작품이었던 마동왕 그랑조드(국내에선 그랑조로 불렸죠)를 생각하시면 이해가 쉬울 겁니다. 이 만화에 등장하는 캐릭터들은 모두가 4등신을 넘지 않는데 오히려 표정이나 액션이 더욱 강렬하게 느껴졌죠. 이유는 바로 얼굴과 손이 비례적으로 컸기 때문입니다. 이 두 부분을 강조하다보니 몸을 좀 줄일 필요가 있었고, 따라서 위에서 말한대로 비례라는 틀을 만들게 된 거죠. SD 캐릭터라는 것도 표정 묘사를 극대화시키는 방안이었을 겁니다.

얼굴에만 시선이 가서 몸통은 좀 부실해도…

얼굴과 손은 감정이나 액션을 표현하는데 가장 효과가 뛰어난 부분입니다. 이 두 부분만을 변화시키는 것만으로 다양한 효과를

이번 장원의 영광을 안은 S · R님의 작품에도 그런 분위기가 엿보인다

피라이의 경우 손이 더 크게 묘사됐더라면 하는 아쉬움이 남는다

볼 수 있죠. 이해하기 쉽도록 신세대 애니메이션의 결정판「오! 나의 여신님」을 생각해보죠. 이것도 얼굴과 손만 이상하게 크죠? 몸통은 솔직히 나무토막 정도의 수준이죠. 옷주름도 너무나 단순하고. 하지만 그 중에서도 손과 얼굴만은 상당히 섬세해서 베껴 그리기도 힘들 정도죠. 부드러운 손가락들과 눈 사이 간격이 기막히게 조화가 되어 베르단디는 항상 그윽한 분위기를 풍겨냅니다.

효율의 범위를 넓혀간다

말로만 설명하는 것이라서 과연 제가 의도한대로 이해를 하고 계신지 어떤지 모르겠군요. 하지만 애당초 여러분의 작품만을 가지고 이끌어가기로 했으니 이해해 주시길 바랍니다. 아무튼 이런 효율적인 강조 부위는 얼굴과 손에만 한정되는 것이 아닙니다. 발이나 옷, 색깔, 구성까지 확대시킬 수 있습니다. 몸통만 강조한다든지 머리모양만을 강조한다든지 하는 것이 그 예겠죠.

JUN님의 캐릭터들은 얼굴이 다 똑같은 경향입니다만 KOF 캐릭터의 특징만 있다면 구별은 얼마든지 가능하죠.

가장 이상적인 것은 그러한 강조 부위를 자유자재로 바꿔갈 수 있는 것입니다. 머리만으로 강조를 한다든지 눈만으로 강조를 한다는 건 복수의 캐릭터를 그릴 경우 심한 소재 고갈에 시달리게 되죠. 나중에는 누가 누군지 구별하기도 힘듭니다. 의상과 색깔, 체격, 피부색 등 강조할 수 있는 모든 것을 준비해 완전히 차별화되는 캐릭터를 만드는 것도 만화가 지망생이라면 수련을 쌓아야 하는 것이죠. 그러고 보면 여러 명의 창작 캐릭터들을 한꺼번에 그려 보내주시는 분은 없군요. 아마도 제가 말한 것들도 조금은 이유가 되지 않을까 생각되는데요….

자! 그러면 이번에는 여기까지. 저번 달과는 달리 즉각적으로 효과가 나타나지 않는 영역이라서 좀 지루했을지도 모르겠군요. 기회가 되면 좀 더 많은 그림 자료로 하나하나 설명해 보는 시간도 가져보도록 하죠. 그렇다해도 레벨 업은 어디까지나 자신의 노력에 달려있다는 걸 잊지 마시길.

얼마나 다양한 캐릭터를 만들어낼 수 있는가도 중요하다

● 한마디 하자면…

이번 달은 여러가지로 힘든 달이었습니다 잔인한 5월이라는 말에 걸맞게 원고도 힘들었고 아트 갤러리의 작품 선정도 힘이 들었죠. 점점 수준이 높아져만 가는 아트 갤러리를 보면 으뭇하기도 하지만 과거와 같은 잘못을 되풀이하면 안 되겠다라는 생각도 많이 합니다. 아트 해부실에 대한 여러 의견을 보았습니다. 역시 열심히 하지 않으면 안 되겠죠. 한 번쯤은 제 미숙한 그림도 내보이지 않으면 안 될 위기감도 느끼고 있습니다만…. 이번 여름은 빨리 시작하려는지 벌써부터 덥습니다. 여러분 모두 몸 건강히 지내시길 바랍니다. 다음 호 마감은 6월 15일까지입니다.

● 보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1
범경 빌딩 4층 (우) 121-160
게임파워 아트갤러리 천년행권담당자 앞

POWER 게시판

6월호 초음속 퀴즈 정답

이상 2명에게는 파워 점수 1000점씩을 드립니다.

이달의 파워맨

다이고게츠(大豪月:대호월)

파워맨을 찾아라 정답자 발표

77P 우측하단에 있다

애독자 엽서를 성의껏 작성해 주신분

초음속 퀴즈

비트매니아 시리즈 중 일곱 개의 건반을 사용하는 버전의 이름은 무엇일까요?

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층
월간 게임파워 「초음속 퀴즈」 담당자 앞(애독자 엽서를 이용해 주세요)
마감: 1999년 6월 15일
당첨자 발표: 게임파워 99년 8월호 게시판

POWER 앙케이트

게임파워 거듭나기를 위한 특별 앙케이트

♥ 앙케이트에 답해주시는 분 중 성의껏 대답해주신 10명을 선정해 5명은 네모네모로직 단행본을, 나머지 5명은 파워점수 500점씩을 드립니다.

월간 「게임파워」에서는 새시대를 준비하는 마음으로 대대적인 개편을 단행하고자 합니다. 또한 이번 개편 단행에는 독자 여러분들의 생각과 의견을 충분히 반영하고자 아래 앙케이트를 마련하였으니 많은 참여 부탁 드립니다. 참고로 아래 앙케이트의 결과에 따라 개편이 단행되는 다음호에는 곧바로 사장되는 코너가 생길 수도 있으니 이 점 양해해 주시기 바랍니다. 표기는 신중히 생각하여 애독자 엽서에 표시해 주시길 바라며 중복 표기도 가능합니다. 또한 앙케이트 표 중 '바뀌었으면 좋겠다'는 없앨 수는 없고 보다 재미있는 내용으로 재탄생되었으면 좋은 코너를 의미합니다. 게임파워의 새로운 발걸음에 많은 성원 부탁드립니다.

답은 애독자 엽서에 작성해 주십시오

게임파워 기사 평가표

칼럼명	이대로가 좋다	바뀌었으면 좋겠다	없앴으면 좋겠다
KOREA NEWS			
JAPAN NEWS			
파워 알림방			
전격왕 특집 기사			
파워 탑 랭킹			
파워 나침반			
PS 액션 리플레이 코드			
여개동산			
세턴인			
두근두근 구구리엘			
매니아의 방을 공개합니다			
허우적의 주저리 주저리			
애니메이션 라인			
메이-LEE의 추천 애니메이션			
열혈 애니넷			
미스터 칠드런			
소환수를 감동시켜라			
애니메 클럽			
게임퀴즈			
게임 클리닉			
파워 쌤쌤 마당			
파워 아트 갤러리			
파워 게시판			
소프트 발매 리스트			
특별부록 「GO! PS 공략왕」			

지난호 당첨자

어떡한담(語德寒담)

語-말씀 어, 德-어질 덕, 寒-차가울 한, 담-담당자 -말은 어질게 해야하고 담당자는 냉정해야한다-

독자엽서 도착했다
이번 달도 한가아니
열심게담 사나이올
사연사연 정독하네

독하다고 독자더냐
독기서린 마디마디
도끼되어 가슴치네

파워점수 왜안줘요

백번천번 보냈는데
뽑힌놈은 맨날뽑혀
비리게담 물러가라

파워독자 여러분들. 비리 절대 없습니다. 고루고루 뽑으려고는 하지만 예쁜 것에 먼저 눈길이 가는 것이 인지상정. 항상 엽서에 신경을 써주시는 독자분들이 자주 뽑히게 된다는 게 변명이라면 변명이겠지요. 파워와 관련된 사람에게 상품을 주려는 조작극 따위는 결단코(!) 없습니다. 그리고 '제발 500점만 주세요~'라고 매달리시는 분들. 그런다고 뽑아주는 거 아닙니다. 자고로 '어떡한담' 이기에 말은 어질게 하고 게시판 담당자는 냉정할 것입니다. '운반 정성반' 이라는 것만 알아둘 두십시오

「소환수 선물 대잔치」에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 6월 20일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울/경기지역 당첨자는 게임파워로 전화 확인 후, 테크노마트 8층 게임월드로 찾아가셔 상품을 받아 가시길 바랍니다. 그곳에는 친절한 진짜 소환수가 기다리고 있답니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

파워 만들기 교실

싫증난 각종 카드 버리지 말고 모아두자!

평면을 입체로 뚝딱! 이건 예술이야

사이 좋게 만들자구... 구구리!!

OK!! LET's Go

한때 너도나도 사다 모았던 각종 트레이딩 카드! 내 보물 1호는 트레이딩 카드라고 자랑하던 수집광들 다 어디 갔나? 어두운 구석에 모셔두었던 카드를 끄집어내어 액자 속에 차곡차곡 포개어 멋진 세계를 만들어 보자구. 어려워 보이지? 하지만 겁먹지마, 자르고 붙이고 얼마나 쉽고 단한데, 물론 재미와 보람이 함께 하지. 자 3D 아트에 전이다!!

준비물도 간단!!

1 스스로 생각해 볼 때 예술로 표현하고 픈 충동이 팍팍 드는 트레이딩 카드를 선정한다.

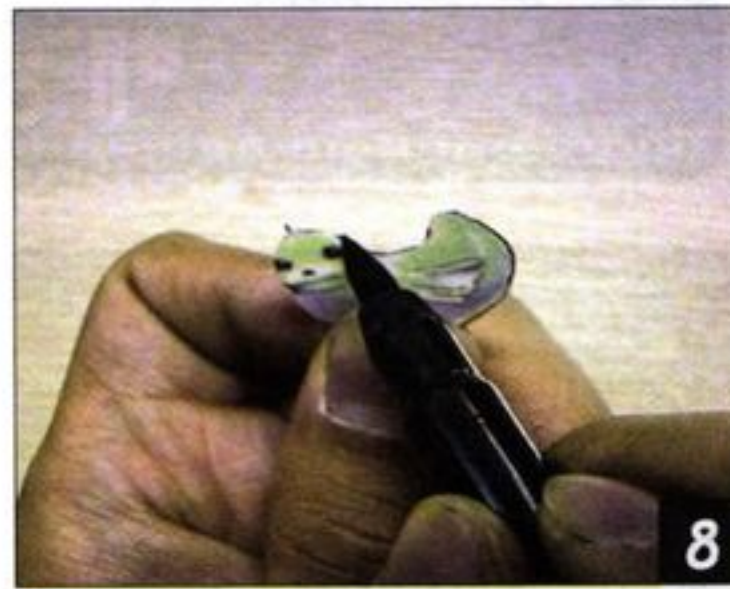
2 6~8장 정도의 똑같은 카드를 필요로 하는데 그 수만큼 카드가 없을 경우는 컬러 복사를 해서 사용해도 무난하다.

3 기본 준비물은 카드 (같은 종류로 6~8장), 예리한 칼, 전사팬, 핀셋, 자, 붓펜, 양면 테이프(두꺼운 것), 굴러다니는 액자.

4 자를 대고 반듯하게 자른다.

5 한번에 자르려 하지 말고 살짝씩 여러 번 긋는다.

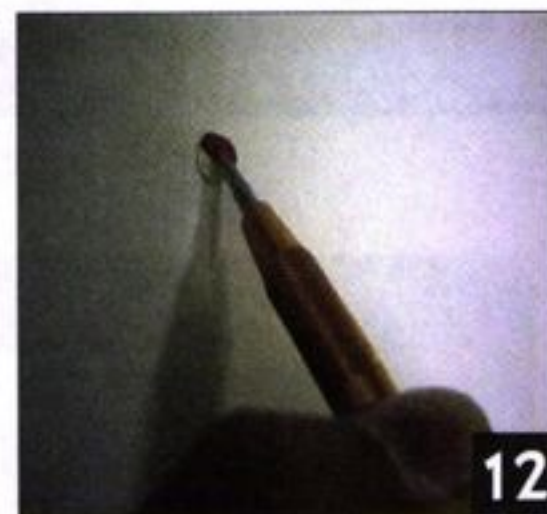
6 이런 식의 분할이 되게 자르자.

7 절단면은 항상 깨끗하게 다듬어 준다.

8 붓펜을 이용하여 라인을 그려 넣는다.

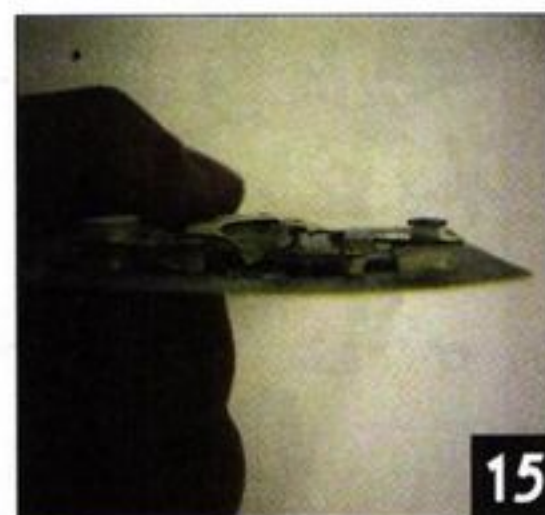
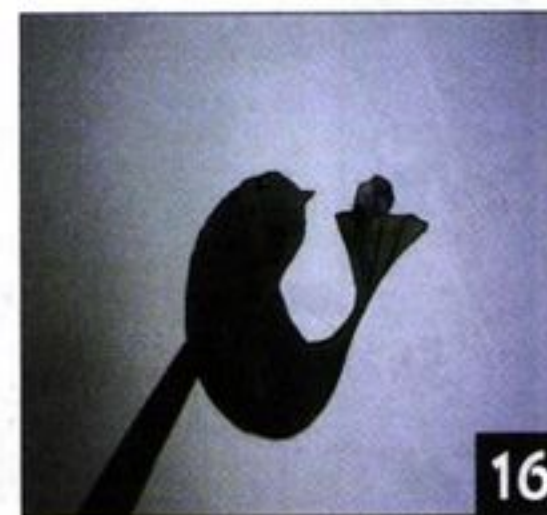
평면을 입체로!!

9 지금부터는 평면을 입체로 만드는 작업이다.

10 들어가 보일 부분을 생각해서 거리감을 준다(살살 눌러가며).

11 형태에 따라 볼륨을 줘서 입체감을 준다.

12 작은 부분도 놓치지 않고 세밀하게!

13 짠~~ 볼륨감이 느껴지게?!

14 양면 테이프를 이용. 눈, 코, 입을 붙여준다.

15 샌드위치를 생각하면 쉽다.

16 평면에서 입체로 바뀌었다.

배경이 예술을 만든다!!

17 배경을 절대 무시해서는 안 된다. 보다 정성을 다해서!

18 수면에 떠 있는 얼음에도 거리감을 준다.

19 화면에도 거리감을 준다.

20 이제 주체와 화면을 생각하며 거리를 배치한다.

21 완성이다.

22 놀고 있는 액자를 준비하자. (약간 홈이 깊은 것!)

23 보잘 것 없던 종이 카드가 멀쩡한 예술품으로 변신!!

PS 3D 슈팅의 궁극!

에이스 컴뱃 3

신 캐릭터 조금, 신 기체 약간. 찔끔찔끔 정보를 공개하며 팬들의 애를 태우던 「에이스 컴뱃」의 최신작이 드디어 등장했다. 남코 특유의 엄청난 CG 그래픽, 프로덕션 I. G의 2D 애니메이션이 어우러진 게임 그래픽만으로도 팬들을 사로잡기 충분할 정도다. 거기에 한층 강화되고 심오해진 조작체계와 시리즈 최초의 개인 스토리의 도입 등. 5월의 마지막을 화려하게 장식하는 소프트가 아닌가 싶다.

제작사: 남코
장르: 슈팅
발매일: 5월 27일
발매가: 7,800엔

그래픽
사운드
조작감
스토리
소장가치

게임 시작 메뉴

제너럴 리소스(General Resource)의 탄생

이미 세계 여러 지역에서 많은 기업들이 살아남기 위해 고군분투를 하고 있었다. 보다 넓은 시장을 확보하기 위해 세력을 넓혀 나가는 기업들은 몇 개의 국가를 그 주 활동 무대로 잡아 다국적 기업으로 성장해갔다. 세력 싸움에서 밀려난 기업들은 서로 합병하여 보다 큰 기업으로 끊임없이 성장해갔다. 그러던 중 드디어 초거대 다국적 기업이 탄생하게 되었다. 「제너럴 리소스(General Resource)」. 그 거대한 힘은 국가를 초월해 국가 경제 그 자체로서 뗄래야 뗄 수 없는 영향력을 지니게 되었다.

제너럴 리소스에 의한 국가 시스템 붕괴

제너럴 리소스의 영향력이란 것은 대단했다. 단순한 경제 독점만이 아닌 군사 산업과 정보 산업까지 독점함으로서 국가의 기능을 대부분 도맡아 하게 된다. 사법이나 경찰력 역시 제너럴 리소스의 스폰서를 받게 되는 양상을 띠게 되었다. 따라서 국가는 그 기능을 상실해가고 서서히 붕괴되기 시작했다. 이것은 거대 연방국가 「USEA」도 예외는 아니었다. 이미 각 국가들의 기능이 붕괴된 상태에서 국가간의 결합 따위는 더 이상 효력을 발휘하지 못했기 때문이다. 지금의 USEA는 지역구분만의 의미가 있을 뿐. 제너럴 리소스에게 있어 USEA는 단지 시장에 지나지 않는 것이었다.

전뇌공간 일렉트로스페어(electrosphere) 개발

USEA에는 20세기에 상상할 수도 없었던 첨단 기술이 다수 존재한다. 그 중에서도 유전 공학과, 나노테크놀로지, 바이오테크놀로지의 분야는 상당한 약진을 보였다. 이러한 기술은 의료기술 뿐만이 아니라 군사 이용 목적으로도 연구가 진행되고 있었다. 결과적으로 지식과

경험, 인격은 그대로 유지하면서 네트워크 상에 인간을 복사해 재생시키는 「전뇌화(電腦化) : 서브 리메이션」와 AI만으로 조종되는 전투기 등이 연구되었고 이미 그 일부는 실험 단계를 넘어 실용화 단계까지 이르고 있다.

이렇게 여러 가지 기술 개발이 진행되는 중 제너럴 리소스의 연구 그룹에 의해 종래의 네트워크 시스템을 초월한 전뇌공간「electrosphere」가 설계, 확립되었다. 「electrosphere」, 그것은 정보와 빛이 만들어낸 또 하나의 세계. 컴퓨터는 물론 뉴스와 전화 메시지도 electrosphere를 통해 배치된다. 또 자동차, 비행기 등의 이동체로부터 가전제품의 작동에 이르기까지 모든 것이 「electrosphere」에 접속되어 있다. 현재 인간의 생활에 필요한 정보, 물건은 모두 「electrosphere」에 의해 관리되고 있다.

신흥 세력의 대두와 분쟁

국가마저도 조작하는 초거대 기업 제너럴 리소스. 하지만 일부의 연구자 그룹은 이러한 사태에 반발해 다른 기업으로 이적해 버린다. 당시 아주 작은 기업에 지나지 않았던 「뉴콤(Neu-com)」은 선진적이고 자유로운 방침으로 네트워크 분야를 시작으로 바이오테크놀로지와 나노테크놀로지 등의 최첨단 기술을 개발, 진화시켰다. 그리고 현재 이 기술들에 의해 제너럴 리소스를 훨씬 초월했다고 일컬어지고 있다. 뉴콤의 힘이 여러 가지 의미에서 강대해짐에 따라 USEA에서는 제너럴 리소스와 경제권을 다투기 시작했다. 양 기업의 대립은 해를 거듭할 수록 격렬해지고 드디어 군에 의한 실력 행사까지 이르고 만다. 지금까지 평화를 유지하기 위한 국제적 기관 「신 국제 연합공동체」에 의해 중재가 몇 번이나 오고 갔지만 현재는 「신 국제 연합공동체」 직속의 군 조직 「UPEO」가 양군의 긴장을 완화시키기 위해 중재에 들어갔다.

게임 시작 메뉴

New Account

▶이름 입력 화면
플레이어의 이름을 입력한다.

▶미션 레벨 설정
게임의 난이도를 설정한다. 설정이 끝난 뒤 옵션 설정을 물어오는데 YES일 경우 사운드/화면설정으로 이동하고, NO일 경우에는 어카운트 세이브 화면으로 이동한다.

▶사운드/화면설정
사운드의 선택과 화면 조정을 한다.

▶세이브 어카운트
세이브 파일은 3개의 어카운트에 각각 6개씩 설정되어 있다. 이곳에는 어카운트 정보(어카운트 명, 사운드/화면설정)를 세이브한다.

Download

이미 등록된 어카운트 세이브 파일을 로드한다.

re-Open

데이터가 있을 때에만 사용 가능. 새로운 어카운트를 만든 후나 등록이 끝난 어카운트를 로드한 뒤, 다시 메뉴 화면으로 돌아간 후에나 사용할 수 있다. 선택하면 바로 행동선택 화면으로 이동한다. 단, 메모리 내의 데이터와 다른 어카운트 게임을 시작하고 싶다면 New Account나 Download를 선택해야 한다.

기본조작

조작방법은 노멀과 이지 두 가지가 존재한다. 초기 설정은 노멀로 되어있지만 이지 모드로 조작감을 충분히 익힌뒤 노멀로 바꾸는 것도 좋은 방법이다.

L2 버튼
왼쪽으로 요

L1 버튼
감속

START 버튼
포즈

SELET 버튼
시점위치 바꾸기.
계속 누르면 기체가 수평으로 된다.

방향 키
위 : 시선 90° 위
아래 : 시선 90° 아래
왼쪽 : 시선 90° 왼쪽
오른쪽 : 시선 90° 오른쪽

아날로그 왼쪽 스틱
위 : 기수 다운 (이지 모드 : 하강)
아래 : 기수 업 (이지 모드 : 상승)
왼쪽 : 왼쪽 롤 (이지 모드 : 왼쪽 선회)
오른쪽 : 오른쪽 롤 (이지 모드 : 오른쪽 선회)

R2 버튼
오른쪽 요

R1 버튼
가속

△ 버튼
록 온 목표 바꾸기. 계속 누르면
선택하고 있는 목표로 시선이 향한다.

○ 버튼
미사일 발사

× 버튼
발칸포 발사

□ 버튼
레이더 범위 바꾸기, 대상 지역 표시

아날로그 오른쪽 스틱
위 : 시선 위 아래 : 시선 아래
왼쪽 : 시선 왼쪽 오른쪽 : 시선 오른쪽

R3 버튼
시선을 조작해서 바로 뒤를 본다. 단, 공격은 불가능하다.

회면 보는 법

타겟

●적색 : 타겟
현재 미션에서의 파괴 목표. 전부 파괴하지 않으면 미션 클리어는 불가능하다.
●백색 : 적
기본적으로 쓰러뜨리지 않아도 되는 적.
●황색 : 논 타겟
파괴하면 안 되는 목표. 파괴하면 미션 달성률이 내려간다.
●청색 : 아군, 호위 대상
적기와는 달리 공격은 불가능하다.

조준

●미사일 시커 미사일을 목표 커서에 록 온 하는 조준 마크. 미사일은 이 마크를 향해서 날아간다.
●건 사이트 발칸포 계열의 무기를 조준하는 것으로, 이 조준 마크를 향해서 발사된다.
●미사일 사이트 투하형 미사일을 발사할 때 표시되는 조준 마크. 보통 미사일과는 달리 록 온 되지 않기 때문에 플레이어가 직접 고도와 기체에 따라서 조절해야 한다.

레이더
플레이어 주위를 표시하고 미션 타겟은 적색으로 표시된다. □버튼을 누르면 레이더의 범위가 바뀌고 화면 중앙에 대상지역 맵이 표시된다. 보다 넓은 범위의 지역을 표시하기 때문에 레이더 밖에 있는 적을 인식할 수 있다.

플레이어 콘테이너
화면 내에 적을 표시한다.

속도계
현재 속도를 표시한다.

시간
미션 경과 시간을 표시한다. 남은 시간이 적어지면 남은 시간이 표시된다.

화살표 디지그네이터
플레이어가 노리고 있는 적기의 방향을 표시한다.

속도 벡 톨
플레이어의 진행방향을 표시한다.

방향 벡 톨
적기의 방향을 표시한다.

록 온 렌지
미사일로 록 온을 할 수 있는 범위를 표시한다. 다만 타겟과의 거리가 너무 떨어진 경우에는 록 온 할 수 없다.

방위계
기수의 방위와 기체의 경사도를 나타낸다.

고도계
지상에서의 높이를 표시한다.

잔탄 수
남은 미사일을 표시한다.

대미지
플레이어가 입은 대미지를 색과 %로 표현한다. 100%가 되면 추락한다.

포즈

미션 중에 STRAT를 누르면 메뉴가 표시된다.
●EXIT: 게임으로 돌아간다.
●AUTO VIEW ON/OFF
뷰 타겟의 ON/OFF를 선택한다. ON을 선택하면 적기 등을 파괴했을 때 자동으로 시점이 변하고 통상과는 다른 앵글로 플레이 가능하다.
● HUD ON/OFF
HUD 화면의 ON/OFF를 선택한다. 초기에는 ON으로 설정되어 있다.
●RESTRAT MISSION: 현재 미션을 처음부터 시작한다.
●LEAVE MISSION: 현재 미션을 그만두고 행동 선택 화면으로 돌아간다.

메시지

미션 도중 화면 중앙에 메시지가 표시되는 경우가 있다. 대부분이 '경고 메시지'이므로 이 메시지가 표시되면 바로 대응해야 한다.

●WARING: 적에게 록 온 되었을 경우
●MSSL ALERT: 플레이어에게 미사일이 접근하고 있는 경우
●CAUTION DAMAGE: 플레이어가 피탄, 또는 대미지를 입었을 경우
●CAUTION OFF COURSE: 작전 영역에서 이탈한 경우
●CAUTION STALL: 속도를 잃어 추락의 위험이 있는 경우
●CAUTION PULL UP: 고도가 낮아 추락의 위험이 있는 경우
●CAUTION PULL DOWN: 제한 고도에 도달할 위험이 있는 경우(고도 제한이 있는 미션만)

무기소개

무기는 크게 근거리용 발칸포와 장거리용 미사일, 이렇게 두가지로 나뉜다. 또한 각 전투기와 미션에 따라 장착할 수 있는 무기는 바뀐다. 발칸포와 미사일 중에도 각각 사용법이 달라 아무리 위력이 좋은 무기를 장착해도 사전에 그 무기에 대한 지식을 습득하지 않으면 안 된다.

발칸 계열

VULCAN

VULCAN
초기 장비로 연사 타입. 가장 평범한 발칸이다. 다른 발칸에 비해 성능이 낮지만 조작이 쉬워 초반 스테이지에서 유용하게 쓰인다.

HEAVY MACHINEGUN

VULCAN의 파워 업 버전. 공격력도 올라가 그만큼 대미지도 커졌다. 발칸류중에서 사정거리가 가장 짧아 사용하기가 까다로운 무기다.

CANNON

CANNON
CANNON은 HEAVY MACHINEGUN보다도 공격력이 높지만 연사속도가 떨어져 다루기 힘들다. 움직임이 빠른 적기에 히트시키려면 그만큼의 기술이 필요하다.

PULSE LASER

에너지 탄을 대량으로 발생하는 병기. 겉보기에는 VULCAN과 비슷하지만 공격력, 사정거리 등이 조금 높다. 다만 연사성이 낮다.

NEUTRON BEAM

원자를 구성하는 입자를 광속으로 방출한다. 대기권 내에서는 확산되기 때문에 우주 공간에서만 사용 가능하다.

LASER CANNON

대형 전력부가 필요하기 때문에 한정된 기체에만 장비할 수 있다. 사정거리가 길고 탄약은 에너지 탄 타입. 탄이 단체의 탄환으로 발사되는 것이 아니라 하나의 레이저가 되어 발사되기 때문에 적기를 노리는 테크닉이 필요하다.

미사일 계열

MISSILE

대공, 대지 함께 사용할 수 있는 만능 타입. 초기 장비의 기본 미사일이기 때문에 성능은 그럭저럭. 하지만 다루기 쉽다는 점이 역시 가장 큰 장점. 모든 미션에서 사용할 수 있는 무기다.

SHORT RANGE MISSILE

이름 그대로 사정거리가 짧다. 이쪽도 대공, 대지 모두 사용할 수 있다. 연사속도 뿐만이 아니라 발사 후 가속 성능도 뛰어나고 장비할 수 있는 탄환도 많기 때문에 공대공의 근거리전에서 유효하다.

GROUND MISSILE

목표의 지상 착탄 지점까지 지형을 따라 발사되는 미사일. 사정거리는 짧지만 지상에 적이 많은 미션에서는 추천하고 싶은 무기다. 대공공격에서는 미사일이 발사된다.

M. I. R. V

착탄직전에 미사일이 4개로 분열되는 다탄두 미사일. 분열 뒤 4개의 미사일이 전부 히트되면 그 위력은 상당하다. 하지만 분열의 타이밍에 따라 적이 쉽게 도망칠 수 있다는 점이 단점. 대지, 대공 양쪽 다 사용할 수 있다.

PLASMA BEAM

전자와 양자를 분리시켜 가속하는 에너지 양성자 빔. 성능도 나쁘지 않고 다루기도 쉽다. 발사시 속도는 느리지만 발사 후 가속이 좋기 때문에 명중률이 높다. 다만 우주 공간 전용이라는 점이 아쉽다.

SPREAD BOMB

한정된 미션에 따라 플레이어의 바로 앞에 투하하는 착발식 폭탄. 물론 지상 공격 전용이고, 지상은 록 온 하지 않기 때문에 표시되는 사이트를 적에 맞춰 투하하게 된다. 다만 공중에서는 록 온이 가능해 미사일을 발사할 수 있다.

ANTI-NANOBITE BOMB

미션 12에서만 사용하는 무기. 눈에 보이지 않을 정도의 입자인 디노사이트를 파괴하기 위한 병기로, 착탄시 백신 디노사이트가 방출되어 폭주하는 디노사이트를 정지시킨다. 유도 성능이 없고 록 온이 불가능하기 때문에 SPREAD BOMB처럼 사용해야 한다.

각 기체별 장착 가능 무기 일람표

* ○ = 탑재가능, - = 탑재 불가능,
△ = 미션 한정 무기

발칸 계열

기체명/무기명	VULCAN	HEAVY MACHINEGUN	CANNON	PULSE LASER	LASER CANNON	NEUTRON BEAM
EF2000E Typhoon Ⅱ	○	-	-	-	-	-
MiG-33 FulcrumSS	○	-	-	-	-	-
F/A-18U HornetADV	○	○	-	-	-	-
F-16XFU Gyrfaicon	○	○	-	-	-	-
R-101U Delphinus #1	-	○	-	-	-	-
R-201U Asterozoa	-	-	○	-	-	-
Su-37 Super Flanker	○	-	○	-	-	-
Su-43 Berkut	○	○	○	-	-	-
F-16XA Ssakerfalcon	○	○	-	-	-	-
F-15S/MT Eagle+	○	-	○	-	-	-
A/F-117X NAV Hawk	○	-	○	-	-	-
F-22C Raptor Ⅱ	○	○	-	-	-	-
F/A-32C Erne	○	-	○	-	-	-
XFA-36A Game	○	○	○	-	-	-
RF-12A2 Blackbird	○	○	-	-	-	-
R-102 Delphinus #2	-	○	-	○	-	-
R-211 Orcinus	-	-	○	○	-	-
R-103 Delphinus #3	-	○	○	○	-	-
R-311 Remora	-	○	-	○	-	-
R-352 Sepia-	-	-	-	-	-	○

미사일 계열

기체명/무기명	MISSILE	SHORT RANGE MISSILE	GROUND MISSILE	M. I. R. V	PLASMA BEAM	SPRED BOMB	ANTI-NANOBITE BOMB
EF2000E Typhoon Ⅱ	○	-	-	-	-	-	△
MiG-33 FulcrumSS	○	-	-	-	-	-	△
F/A-18U HornetADV	-	○	○	-	-	-	△
F-16XFU Gyrfaicon	○	-	-	-	-	-	△
R-101U Delphinus #1	○	-	-	-	-	-	△
R-201U Asterozoa	-	○	○	○	-	-	△

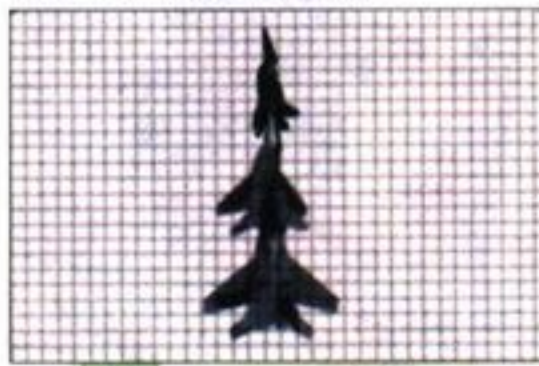
Su-37 Super Flanker	○	-	-	-	-	-	△
Su-43 Berkut	○	-	-	○	-	-	-
F-16XA Ssakerfalcon	-	-	○	-	-	△	-
F-15S/MT Eagle+	○	○	-	○	-	△	-
A/F-117X NAV Hawk	-	-	○	-	-	-	-
F-22C Raptor Ⅱ	○	-	-	-	-	△	-
F/A-32C Erne	-	○	○	-	-	△	-
XFA-36A Game	○	○	-	○	-	-	-
RF-12A2 Blackbird	○	○	-	○	-	-	-
R-102 Delphinus #2	○	-	-	-	-	△	-
R-211 Orcinus	-	○	○	-	-	△	-
R-103 Delphinus #3	○	-	-	○	-	△	-
R-311 Remora	-	○	○	○	-	-	-
R-352 Sepia-	-	-	-	○	-	-	-

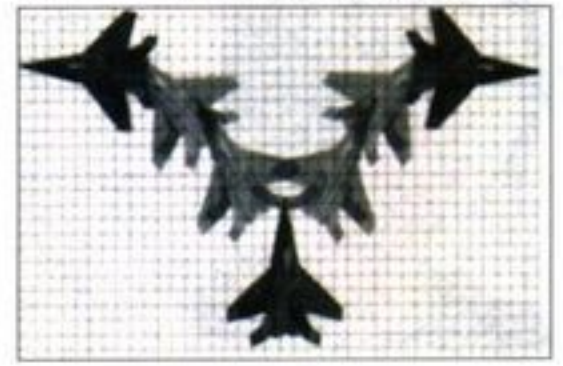
기본 비행 방법

요

기체를 기울이지 않고 수평비행 상태에서 좌, 우로 꺾어진다.

롤

방향 키 또는 좌측 아날로그 스틱으로 기체를 기울인다. 상, 하로 입력하면 선회가 가능하다. 실제로는 두 가지가 일련의 조작으로 되기 때문에 연습을 해두어 능숙하게 사용할 수 있다.

선회(이지 모드에서만)

방향 키 또는 왼쪽 아날로그 스틱으로 좌, 우 어느 쪽이든 입력하면 입력 방향으로 자동 롤해서 꺾어진다.

등장인물 소개

General Resource LTD. GRDF

어비설 · 디전(Abyssal Dision)

- 닉네임 : 디전
- 나이 : 42세
- 신장 : 186Cm
- 체중 : 80Kg

제너럴 리소스 소속 방위부대 「GRDF」의 에이스 파일럿. 시원한 성격에 항상 논리 정연하게 사물을 바라본다. 어렸을 적 부모님을 잃고 가족은 없다. 과거에는 같은 제너럴 리소스 소속의 요코 마사이노우에와 사이몬 · 오레스테스 · 코엔들의 연구 프로젝트에 협력하기도 했다. 여러 가지 수수께끼가 많은 인물이다.

키스 · 브라이언(Keith Bryan)

- 닉네임 : 키스
- 나이 : 30세
- 신장 : 192Cm
- 체중 : 90Kg

노력과 경험으로 이루어진 베테랑 파일럿. 어렸을 적부터 하늘을 자유롭게 나는 전투기를 동경해 제너럴 리소스에 들어왔다. 파트너인 디전과는 대조적인 성격으로 평상시에는 무뚝뚝한 태도를 취하지만 실은 감정을 솔직히 폭발시키는 타입. 시험관 아기로 태어났기 때문에 부모는 없고 고아원에서 자랐다. 그 때문인지 상승지향이 상당히 강하다. 또한 의외로 사고방식이 보수적이라서 인간의 컴퓨터화라는 발상을 정말이지 이해하지 못한다.

요코마사 이노우에

- 닉네임 : 요코
- 나이 : 30세
- 신장 : 175Cm
- 체중 : 52Kg

제너럴 리소스 소속의 뇌 생리학 연구자로 낙천적인 성격의 소유자. 디전과는 그녀가 전뇌화(서브 리메이션)의 피험자로서 알게 되었다. 당시에는 실험 대상자로서 관심을 가졌을 뿐이지만 연구가 진행되면서 호의를 가지고 연인 관계가 되었다. 하지만 전뇌화 실험의 성공 후 제너럴 리소스 상층부에서 그 연구가 위험하다는 판단을 받아 폭탄 테러에 희생당한다.

NUN 신 국제연합공동체 UPEO 치안유지 대책기관 SARF

레나 히로세 (Rena Hirose)

- 닉네임 : 레나
- 나이 : 19세
- 신장 : 163Cm
- 체중 : 40Kg

UPEO의 에이스 파일럿. 선천적인 병으로 방호복을 입지 않고는 태양 빛을 쬘 수 없다. 하지만 잠재능력이 높기 때문에 제너럴 리소스의 능력개발 연구의 피험자가 되기도 했었다. 병에도 불구하고 하늘을 나는 꿈을 갈망했던 레나는 매스컴에서「불행하게 태어난 히로인」으로 취급되었다. 자유에 대한 콤플렉스와 현재의 대우에 대한 고민을 안고 있지만 결코 본심을 말하지 않고 항상 무표정으로 일관한다.

피오나 · 크리스 · 피츠제랄드 (Fiona Chris Fitzgerald)

- 닉네임 : 피
- 나이 : 23세
- 신장 : 169Cm
- 체중 : 50Kg

경제적, 정신적으로 풍요로운 가정에서 자랐다. 부모는 제너럴 리소스 상류층이고 뉴콤 소속의 신시아 · 브리지트 · 피츠제랄드와는 자매 관계다. 우수한 언니에게 콤플렉스를 가지고 있어서인지 상당히 지기 싫어하는 성격이다. 부모와 자신의 만류를 뿌리치고 뉴콤으로 향한 언니를 이해하지 못해, 그 반발심으로 UPEO로 들어온다. 하지만 지금도 언니를 걱정하고 있다.

에리히 · 예거 (Erich Jaeger)

- 닉네임 : 에릭
- 나이 : 23세
- 신장 : 182Cm
- 체중 : 69Kg

부친의 권유로 UPEO에 들어온 신입 파일럿. 부모에게 귀여움을 받으며 자랐기 때문에 응석받이에 온순하고 우유부단한 면도 있다. 뭐든지 원만하게 하자는 주의로 누구에게나 거리낌없이 다가가지만 그런 자신에게 콤플렉스를 느끼고 있다. 같은 SARF 소속인 레나와 피에게 마음을 두고 있지만 주위 상황에 휩쓸리기 쉽고 확고한 자신의 신념이 없기 때문에 어느 쪽에게도 환영받지 못한다.

길버트 · 파크 (Gilbert Park)

- 닉네임 : 파크 사령
- 나이 : 48세
- 신장 : 175Cm
- 체중 : 100Kg

과거 뉴콤이 세워졌을 때 제너럴 리소스의 연구자들에게 이적을 권유했던 인물. 하지만 신변을 걱정한 연구자들은 배신했고, 파크 자신은 결국 이적이 불가능했었다. 그 후 UPEO로 전향했다. UPEO를 이용해 제너럴 리소스와 뉴콤을 함께 쓰러뜨릴 계획을 꾸미고 있지만 최종적으로는 정계로부터 기업파벌을 제거해 USEA의 정권을 손에 넣으려는 속셈이다. 본명은「박 영철」으로 길버트 파크는 영어명.

가브리엘 · W · 크락슨 (Gabriel W. Clarkson)

• 닉네임 : 크락슨 • 나이 : 56세
• 신장 : 158Cm • 체중 : 53Kg

UPEO의 대표의원. 제너럴 리소스와 뉴콤의 대립을 지금까지처럼 무력이 아닌 대화로서 해결하려고 노력하고 있다. 그러나 그런 방식은 「전시대적」이라고 비판받는 일이 부지기수. USEA의 평화와 양 기업의 공생을 원하며 제너럴 리소스와 뉴콤, 어느 쪽 기업과도 대등한 이야기를 할 수 있는 중요인물이다.

Neucom inc. NEU 비상사태배비기관

신시아 · 브리지트 · 피츠제랄드 (Cynthia Bridgitte Fitzgerald)

• 닉네임 : 신시아 • 나이 : 28세
• 신장 : 179cm • 체중 : 54Kg

피의 언니. 풍족한 환경에서 자랐고 본인도 우수하기 때문이지 부족한 것 없는 제멋대로인 면이 있다. 제너럴 리소스에 소속된 부모의 과보호적인 사고방식을 이해하지 못하고 대항하는 뉴콤에 들어갔다. 엘리트 의식이 강하고 「자신은 사람과 틀리다」라고 생각하기 때문에 현실세계보다도 정신적인 만족을 원하고 욕망에 얽매인 육체에서 해방되는 인간의 디지털 데이터화(서브리메이션)를 동경하고 있다.

사몬 · 오레스테스 · 코엔 (Simon Orestes Cohen)

• 닉네임 : 사이몬
• 나이 : 40세
• 신장 : 173Cm
• 체중 : 55Kg

뉴콤에서 군사병기 개발을 담당하고 있는 우수한 컴퓨터 공학자. 자신의 연구를 위해서라면 다른 사람은 어떻게 되어도 상관없다는 뿌리부터 과학자 기질을 가지고 있어서 주위에 적들도 많다. 집착이 강한 성격으로 사고방식이 극단적이다. 무엇을 생각하고 있는지 알 수 없는 인상을 풍긴다. 과거에는 제너럴 리소스에 소속해 있었고, 요코마사 이노우에와 같은 연구실에서 근무하고 있었다.

미션에 들어가기 전에

착륙, 이륙, 공중 급유, 도킹

몇몇 미션에는 비행장이나 모함에 착륙해야 하는 미션들이 존재한다. 반대로 이륙을 하거나 공중에서의 연료 보급, 비행선과의 도킹 등 다양한 비행 활동들이 존재한다. 조작법은 화면상에서 고도와 방향의 조절선이 나오므로 익히기 쉬울 것이다. 만일 어려워서 못 하겠다면 지체없이 스타트 버튼을 누르라! 그러면 자동으로 된다.

프리 미션

게임에 마련된 5가지의 엔딩을 모두 보았다면 마지막에 사이몬이 나와서 주인공의 정체를 밝히고(정말 충격이다) 프리 미션을 할 수 있도록 해 준다. 지금까지 세이브를 꾸준히 해 왔다면 자신이 거쳐간 모든 미션은 자유로이 플레이하는 것이 가능하다.

미션 공략

미션 1 AWAKEN-ING
미션 2 BRAVADO
미션 3 ENTER DISION
미션 4 PAPER TIGER
디전을 따라간다
미션 5-2 SOLDIER OF FORTUNE
미션 6-2 MEGA FLOAT
미션 7-2 TARGET ACQUISITION
미션 7-3 PARTNERS
디전을 따라가지 않는다
미션 5-1 BROKEN TRUCE
미션 6-1 GHOSTS OF THE PAST
미션 7-1 NO CLEARANCE
레나를 따라가지 않는다
미션 7-1-b FRAGILE CARGO

1. AWAKENING

주인공(기본 이름은 '네모'라고 되어 있다)은 레나와 에리히, 피오나의 3명과 함께 UPEO의 멤버로 뉴콤사와 제너럴 리소스사와의 분쟁을 막는 임무를 띠게 된다. 레나는 실버스톤병에 걸려 있는데다 자라난 환경 탓인지 좀처럼 감정을 드러내지 않지만 에리히와 피오나는 주인공에게 밝은 태도로 대해준다. 처음에 고를 수 있는 기체는 EF-2000E와 MIG-33이다. 「에이스 컴뱃 1, 2」를 모두 플레이해 본 사람이라면 기본 기체가 왜 이리 좋냐고 말할 지 모르지만 능력은 첫 기체답게 낮으므로 괜히 좋아하지 말자. 첫 미션이니 만큼 그리 특별한 점은 없다. 「에이스 컴뱃 3」에서는 기본 조작이 전작들의 익스퍼트 조작 체계를 채용하고 있으므로 처음 하는 사람이나 예전까지 익스퍼트 조작을 해보지 않은 사람들은 빨리 익숙해지도록 연습을 하자. TGT마크가 붙어있는 타겟들은 동료들이 제대로 공격해 주지 않는다는 점도 알아두자.

에이스 컴뱃 첫 미션에서는 어김없이 등장하는 수송기 격추

2. BRAVADO

어김없이 양 회사의 대립을 막기 위해 투입되는 우리의 주인공들. 이번 미션의 타겟들을 전부 제거하면 미션이 끝나지 않고 타겟들이 추가되면서 게임이 계속 이어진다. 하늘을 날고있는 적 비행기들은 나중에 타겟이 추가되기 전까지는 타겟 기체가 없으므로 곧바로 RADARSITE로 날아가자. 처음 목표인 RADARSITE는 저공비행으로 어렵지 않게 제거할 수 있으나 화산 분화구 속에 있는 BASE의 경우에는 까딱 잘못하면 분화구에 부딪쳐 피해를 입는 경우가 있으니 주의하자. 미션에 들어올 때 미사일을 스프레드 봄으로 장비했다면 투하형 폭탄의 연습 기회로 삼자. 미션이 끝나고 레나는 주인공의 비행 방법이 자신이 나는 법과 비슷하다며 미소를 보여준다(상당히 서툴게 비행해도 이 대사가 나오는 데 그렇다면?).

보통 미사일이라면 고도 3000정도에서 급 하강 공격을 가하고 즉시 이탈하는 방법을 취하는 것이 좋다

3. ENTER DISION

정비상의 문제로 레나가 당분간 출격이 불가능하다는 소식을 에리히에게 전해듣는 주인공. 그리고 제너럴 리소스사의 에이스 파일럿 키스와 디전과 만나게 된다. 키스는 주인공을 깔보는 듯한 인상을 주지만 디전은 왠지 주인공의 기량을 시험하는 듯 한데…. 처음에는 적은 하나도 없고 키스와 디전의 기체만이 주인공보고 따라오라고 하며 딴에는 멋진 곡예비행을 펼친다(별거 아닌 것 같지만 실제로 하려면 꽤 힘들다). 곡예비행을 하든 그렇지 않든 간에 그들을 따라가면 그제서야 타겟들이 등장한다. 간단한 상대들이나 타겟 중의 DECOY는 록 온이 되지 않으므로 발칸으로 직접 쏘아서 격추하여야 한다. 지상의 타워들은 록 온이 가능하므로 미사일로 처리하자. 모든 적들을 물리치면 디전은 실력을 기억해 놓겠다며 자신의 회사로 퇴각한다.

이 녀석이 DECOY. 의외로 판정이 크므로 방향만 잘 맞추면 명중은 잘 되는 편이다.

4. PAPER TIGER

피오나와 함께 출격하는 이번 미션은 바다에서 펼쳐지는 임무로 타겟은 바다에 떠 있는 순양함 두 척이다. 적들의 숫자만 볼 때에는 상당히 많은 편이지만 타겟만 격추시키면 미션은 클리어되니 귀찮으면 비행기들은 신경쓰지 말고 곧바로 순양함으로 향하자. 미션이 시작되면 역시 제너럴 리소스사의 키스와 디전이 와 있다. 그들이라고 특별히 도움이 되는 것은 아니므로 없는 셈치고 싸우자. 순양함을 격추시키고 나면 타겟이 되는 비행기가 3대 추가되는데 이들도 모두 물리치자. 타겟을 모두 제거하면 뉴콤과 제너럴 사이에 휴전 협정이 체결되었다는 연락이 들려오고 이를 들은 디전은 주인공에게 제너럴로 오라는 말을 건다.

키스: 그 녀석을 이적시킬 셈인가? 너무 위험해!
디전: 훗, 위험없는 도박 따윈 재미없어. SARF의 에이스, 어떻게 할거냐? 제너럴로 올테냐?
피오나: 가면 안돼요! 당신은 UPEO의 파일럿이잖아요!

이 질문에 선택문이 나오는 것은 아니다. 위의 대사가 끝난 후에 정면에 디전이 비행하고 좌측으로 피오나가 이탈해 가는데, 그 둘 중 한 명의 뒤를 따라가면 DICIDE라는 마크와 함께 자신이 누구를 따라갔는지가 마크 위쪽에 표시된다(이후에 나오는 모

미션 분기표

미션 8-2 TAINTED PEACE — 미션 9-2 STRATO SPHERE — 미션 10-2 TECHNOLOGY TRANSFER — 미션 11-2 DILEMMA
미션 9-2-a WELOMING COMMITTED — 미션 10-5 CLAVSTROPHOBIA — 미션 11-2 DILEMMA
키스를 돕는다
임무에 충실
미션 11-2 DILEMMA — 디전을 따라간다 — 미션 12-3 THE ORIENTATION — 미션 13-3 ARCH NEMESIS — 미션 14-3 MEMORY ERROR — 미션 15-3 ELECTRO SPHERE
미션 11-2 DILEMMA — 키스와 남는다 — 미션 12-2 BETRAYAL — 미션 13-2 HEART OF THE SERPENT — 미션 14-2 GEOFRONT ATTACK — 미션 15-2 CASUALTIES OF WAR — 미션 16-2 GEOPELIA

미션 8-1 SCYLLA AND CHARYBDIS — 미션 9-1 FATES INTERTWINE — 미션 10-1 REACHING FOR STARS — 미션 11-1 ONE WAY TICKET — 미션 12-1 BUG HUNT — 미션 13-1 PAWNS IN THE GAME — 미션 14-1 DAMAGE CONTROL — 미션 15-1 BROKEN WINGS — 미션 16-1 SPHYRNA — 미션 17 A CANOPY OF STARS
전용기를 격파

전용기를 호위
미션 9-3 POWER FOR LIFE — 미션 10-3 ZERO GRAVITY — 미션 11-3 UTOPIAN DREAMS
레이더·연료탱크 7개 이상 격파
미션 9-3-a GUARDIAN ANGEL — 미션 10-4 THE PRIZE — 미션 11-3 UTOPIAN DREAMS
미션 11-3 UTOPIAN DREAMS — 피오나와 남는다 — 미션 12-5 RESIS-TANCE — 미션 13-5 REVENGE — 미션 14-5 TUNNEL VISION — 미션 15-5 SOLE SURVIVOR
스피루나에 큰 피해 — 미션 12-5-a RADIO SILENCE
미션 11-3 UTOPIAN DREAMS — 신시아를 따라간다 — 미션 12-4 REALITY DISTORTION — 미션 13-4 COUNTER REUOLUTION — 미션 14-4 PURSUIT — 미션 15-4 SELF AWARENESS

이 화면에서 주어지는 시간은 얼마 없으므로 빨리 움직이자

든 의사 결정은 이 방식을 따른다). 이 결정이 이 게임에 나오는 첫 시나리오 분기로 엔딩 역시 변한다. 마음에 드는 쪽을 선택하자.

5-1. BROKEN TRUCE

양 회사의 휴전 협정이 이루어졌지만 제너럴 리소스는 협정을 무시하고 다시 뉴콤 공격을 시도하며, 주인공들은 다시 이들을 저지하러 출격한다. 적들은 키스와 디전이 이끄는 제너럴 리소스사의 부대이며 작전 목적은 플레이어 출발지점의 착륙되어 있는 뉴콤사의 전투기들을 지키는 것인데…. 일단 키스와 디전은 공격 목표도 아닌데다가 디전의 경우는 F-22를 타고 있으므로 현재 플레이어가 가진 기체로 쫓아가서 잡는다는 것은 거의 불가능에 가깝다(어차피 록 온도 되지 않는다). 얌전히 타겟 기체만 골라서 잡도록 하자. 적 기체들은 그들의 목적인 뉴콤사의 기체들을 향해 맹렬히 돌진해 가지 않기 때문에 전투기 보호를 위해 움직이지 않을 필요는 없다. 적들의 기체 능력은 높지만 조종 기술은 꽤나 미숙하므로 적극적으로 적을 공격하자.

록 온 버튼을 아무리 눌러도 응답이 없다. 그냥 포기하자

5-2. SOLDIER OF FORTUNE

미션 4에서 디전을 따라 제너럴 리소스사로 갔을 때 이 미션으로 오게 된다. 디전은 밝은 표정으로 주인공에 대한 칭송을 하고 제너럴사에서도 쌍수를 들고 환영하는 입장이다. 단, 키스와의 관계가 조금 껄끄러울 뿐인데…. 어쨌든 미션의 기본 스토리는 5-1의 반대 입장이 되어 플레이한다고 생각하면 된다. 따라서 이륙하지 않은 뉴콤의 비행기들을 격파하는 것이 임무다. 무저항의 비행기에 포탑도 없고, 적 비행기의 공격도 약해 클리어 하기가 아

배치도 5-1과 같다

주 쉬울 것이다. 적진에는 피오나와 에리히도 보였지만 디전은 그들을 UPEO의 송사리라 부르며 무시하라는 말을 한다. 그의 말대로 굳이 격추할 것도 없이 무시하자.

6-1. GHOSTS OF THE PAST

미션 출격 전에 레나가 말하듯이 이번 임무는 레나와 단 둘이서만 맡게 된다. 그렇다고 연애 시뮬레이션적인 요소는 이 게임에 전혀 없으므로 안심하시길. 이 미션은 에이스 컴뱃 시리즈 어디에나 존재했던 속칭 "에리어 88" 스테이지로, 계곡을 통과해 가는 스텔스기(미션 시작하자마자 정면에 보이는 기체)를 쫓는 것이 목적이다. 하지만 그 추적 자체가 꽤나 까다롭다. 일단 스텔스기에 공격을 가하면 안되고 이 녀석은 속도의 가감을 반복하므로 이쪽에서도 놓치지 않을 정도의 적정거리를 유지하면서 속도의 조절을 잘 해야 한다. 또한 극비작전이라는 특성상 계곡 위쪽으로의 비행은 용납되지 않는다. 거기다가 계곡이라는 지형의 특징상 폭이 좁은 틈 사이를 가로지르는 미션이 많기 때문에 좌우 롤(비행기를 옆으로 세우는 듯한 비행)을 잘 이용해야 한다. 이지 모드의 선회형 컨트롤을 많이 사용했던 유저들은 상당히 고생할지도 모르겠다. 다행히 계곡에서 등장하는 적들의 공격은 그리 거센 편이 아니므로 적들의 공격은 무시하자. 무사히 계곡을 통과하면 적들의 기지가 보이는데 계곡을 지나는 동안에 쌓인 스트레스를 미사일로 신나게 풀어주자. 계곡을 지나는 동안 레나는 이 계곡에 대해서 무언가 아는 듯 말을 하더니 계속 이상한 말을 반복한다. 그녀에게는 어떠한 일이 있었던 것일까?

6-2. MEGAFLOAT

해상도시 메가플로트를 공격하는 것이 목적이다. 동서남북 4방향의 순서를 잡아서 공략하는 것이 단기간 클리어에 도움이 될 것 같다. 별것 없어 보이는 미션이지만 이 미션에서 숨겨진 미션으로 가는 조건이 있다. 이 미션은 2차 공격이 있는데 만약 전 부대를 3분 30초 내에 격파하거나, 2차 타겟 출현 후에 기지에서 발진되는 고속함을 45초 내로 격파하면 숨겨진 미션 7-3 PARTNERS로 갈 수 있다.

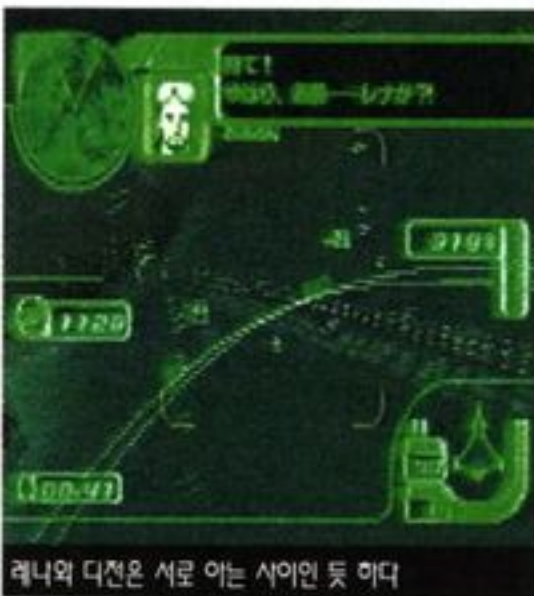
7-1. NO CLEARANCE

7-1-a에 같은 이름의 미션이 있는데 원래는 하나의 미션이지만 미션 시작 지점에 분기가 있기 때문에 편의상 두개로 나누었다. 전번 미션의 출격 장소에서 의문을 가진 레나는 단독으로 명령을 위반하고 UPEO를 잠시 이탈할 것을 결심한다. 그리고는 자신과 닮은 것 같다는 주인공에게 이 사실을 말해 두는데…. 주인공은 레나를 돕기 위하여 함께 모함을 이륙하지만 긴급 출격 명령이 떨어지고 속히 돌아오라는 메시지가 모함에서 전해져 온다. 역시 레나를 따라갈 것인지 명령에 따를 것인지를 정하자.

7-1-a. NO CLEARANCE

위의 미션의 계속. 레나는 주인공이 따라와 준 것에 대해 감사를 표하고 무언가 짚이는 바가 있는지 어딘가의 도시로 향한다.

레나: 데이터로는 이 지점에….
사령관: 정전영역에 제너럴 리소스의 정찰기를 확인했다. 공격하는 것 같으면 반격해서 제압하라!
레나: 이런 때에, 이런 곳에 어째서 제너럴이 튀어나오는 거야! 방해돼, 방해돼…. 방해된다고!
디전: 기다려! 역시, 너…레나냐?
레나: 누구? 설마. 어째서 여기에 지금 당신 따위가 있는 거야?
디전: 날개를 되찾으러 왔다.
레나: 그것은 나의 것…당신 것이 아냐. 또 그런 식으로… 당신은 언제나 그런 식으로…! 절대로 넘겨주지 않을 거야. 이제는. 누구에게도 나이트 레이븐은 넘겨주지 않아!

미션 자체는 평범한 수준. 사령관의 말대로 적들을 쓰러트리기만 하면 된다. 스토리를 이해하는 데 있어서는 상당히 중요한 미션이지만, 이 미션의 분기는 엔딩에는 영향을 주지는 않는다.

7-1-b. FRAGILE CARGO

레나를 홀로 보내고 모함으로 돌아오면 이 미션으로 오게 된다. 에리히와 피오나와 조를 이루어 진행하게 된다.

피오나: 자기들 멋대로의 분쟁 후에는 아무 생각 없는 테러. 대체 뭐 하는 짓거리라지! 인간은 언제까지나 바보 같은 일에만 머리를 굴리고….
에리히: UPEO의 서비스가게에 폐점은 없다는 거지.

그들은 상부의 명령에 따르기는 했지만 그 방식에는 대단한 불만을 품고 있었다. 이번 미션의 목표물인 CHIMNEY는 처음에는 타겟이 아닌데 하나 둘 파괴하며 지나가다 보면 어느새 TGT마크가 붙어 있으므로 쫓아가서 파괴하자. 전부 파괴하면 비 타겟이었던 수송기에서 최후의 타겟이 튀어나오는데 사방으로 탄을 발사한다. 피해는 얼마 되지 않으므로 빨리 없애자. 난이도가 높기보다는 타겟 지정을 기다리는데 시간이 걸리는 미션이다.

시간을 너무 지체하면 이렇게 된다. 지나친 여유는 자제하도록

7-2. TARGET ACQUISITION

7-1-a의 제너럴측 버전. 단, 미션의 임무가 약간 다르다. UPEO의 비공식시설을 파괴하는 것이 아니고 정찰이기 때문에 적들을 파괴할 필요는 없다. 시설이 록 온 되면 미사일 버튼을 눌러 정찰에 성공하면 된다. 시간을 끌면 적들의 증원군이 등장해 귀찮아지므로 신속하게 처리하도록

속임수도 사용. 이래 놓고는 왼쪽으로 향한다.

이륙 이벤트. 착륙과는 달리 너무 쉽다

레나와 디전은 서로 아는 사이인 듯 하다

하자. 역시 여기서도 레나가 등장하여 디전과 주인공에게 아는 체를 한다. 그들은 역시 날개에 대한 이야기를 하는데 디전이 상황상 더 이상의 접촉은 무리라며 레나에게 퇴각하라 이른다. 그리고 레나가 고분고분 물러가는 것을 보면 어쩌면 레나도 아군이 될 법도 한데….

정찰 성공. 레이저를 이용한 촬영 같은 게 아닐런지?

8-1. SCYLLA AND CHARYBDIS

UPEO의 의장 크랙슨은 사건의 평화적인 해결을 위해 전용기편으로 회담을 열기 위해 극비로 회의장에 향한다. 그리고 레나를 제외한 주인공들만이 의장의 호위를 맡는다.

에리히 : 뭐, 뭔가 이상하잖아? 어째서 우리들밖에 호위대가 없는 거지? 아무리 극비라도 이상하지 않아?

피오나 : 정신차려! 크랙슨 대표는 확실히 지킬 테니까 두 사람은 하늘을 부탁해.

에리히의 말대로 확실히 수상한 냄새가 나는 미션. 이 게임의 커다란 전환점이기도 하다(첫째로 여기서 커다란 분기가 하나 있고, 둘째로 이 다음부터 디스크 2를 사용한다). 미션 개시후 가장 가까운 적 부대와 접촉하면 제너럴사에 정보가 누설되었다는 말과 함께 전파 방해가 시작되어 피오나와의 연락이 끊기고 키스와 디전의 부하들이 전용기를 노리고 덤벼온다. 키스와 디전은 역시 무시해도 상관없으나 타겟이 되는 적들은 전용기를 적극적으로 공격하므로 빨리 격추시키자.

이들을 모두 격추시키면 같은 UPEO소속 간부인 파크와 레나가 나타난다. 하지만 파크는 크래슨 대표를 스파이라고 몰아붙이며 레나는 명령을 우선하여 크랙슨과 피오나가 있는 전용기에 다가간다. 에리히는 당연히 피오나를 구해야 한다며 흥분하고 레나는 그 선택을 주인공에게 맡기는데…. 이 역시 주인공의 소속이 바뀌는 커다란 분기이며 누구를 쏘는 것이 아니라 피오나와 그 옆의 UPEO의 전투기 중 하나를 골라서 쏴야 한다. 역시 선택은 각자의 몫.

적측의 기체를 쏘면 뉴콤사에게 구출받는 루트로 나아간다

8-2. TAINTED PEACE

8-1의 제너럴 판. 디전은 이제 슬슬 자신의 야망을 조금씩 주인공에게 내보이기 시작한다. 키스와도 관계가 조금씩 좋아진다. 싸움이 시작되면 왕년에 아군이었던 에리히가 경고를 보내온다. 미안하지만 경고를 무시하고 공격을 가하자. 그런데 키스는 아무래도 이번 습격이 마음에 들지 않는 듯. 적들을 처리하면서 전용기에 다가가면 키스가 자신은 기분이 안 난다며 자신은 쏘지 못한다고 하자 디전은 주인공에게 공격을 명한다. 결국 주인공은 자신의 손으로 전용기를 공격, 크랙슨과 함께 자신의 동료였던 피오나도 죽여버리고 마는 사태를 초래한다. 이렇게 까지 하면서 주인공은 무엇을 바라는 것일까?

전용기의 추락. 피오나의 사망루트는 8-1의 것과 한 개가 더 있다

9-1. FATES INTERTWINED

피오나는 결국 크랙슨 등과 함께 사망하고 파크 사령은 주인공들에게 그녀는 추억으로 생각하고 그만 잊으라고 한다. 에리히는 당연히 반감을 갖고…. 이번 미션은 이렇다 할 중요한 점은 없지만 문제는 고도. 상당히 높은 시점에 적이 위치하고 있는데다가 잘 내려오려 하지 않는다. 기체의 성능을 잘 고려한 기체 운용이 포인트. 적들도 적은 미션이라 금방 끝낼 수 있다.

고도 20000. 폭격기 계통은 당연히 STALL이다

9-2. STRATOSPHERE

일전의 크랙슨 암살과 관련한 뉴콤사의 보복에 대비해 제너럴사는 먼저 뉴콤사를 공격할 계획을 세운다(아직 보복도 안 했는데…. 그럼 보복이 두 배가 되지 않나?). 그리고 디전, 키스, 주인공의 삼동작전(양동작전이지만 방향이 세 방향)이 시작된다. 디전이 정면, 키스가 후면, 주인공이 고공에서 임무를 맡게 되는데 주의할 점은 고도. 물론 블랙버드라는 신형을 얻기 때문에 고공에서 버티는 것은 문제가 없지만 속도가 1000대가 되지 못한 다면 당장이라도 STALL이다. 선회, 루프, 롤 등등의 모든 행동에 R1 버튼을 누르고 하는 것을 잊지 말자. 미션 수행 도중에 키스로부터 공격을 받고 있어서 도와달라는 메시지가 들린다. 연락을 들어보면 상당히 심각한 상황 같지만 돕지 말고 자기 할 일이나 하자. 격추되지 않고 잘 살아 돌아온다. 그래도 걱정이 되서 키스를 도우러 간다면 숨겨진 미션 9-2-a WELCOMING COMMITTEED와 10-5 CLAUSTROPHOBIA로 진행하는 것이 가능하다.

미션 9-1보다 고도가 더 높다

9-3. POWER FOR LIFE

뉴콤 부대의 등장으로 크랙슨 대표와 피오나, 주인공은 구출되고 둘은 뉴콤의 파일럿으로 활동하게 된다. 공교롭게도 뉴콤에는 피오나의 언니인 신시아가 파일럿으로서 근무하고 있었다. 뉴콤의 신형기는 고도 30000이 넘는 공간에서도 자유로이 움직일 수 있는 명작이었다. 대충해도 되는 곳 같지만 이 미션의 2차 타겟시에 지상의 레이더와 연료 탱크를 7개 이상 파괴하면 숨겨진 미션 9-3-a GUARDIAN ANGEL과 10-4 THE PRIZE로 갈 수 있는 조건이 숨어있는 미션이다.

10-1. REACHING FOR STARS

뉴콤사의 셔틀의 우주 발사를 막기 위해 제너럴사에서 다시 방해 공작을 걸어온다. 타겟은 ANTLION이라는 병기들인데 초기에 일렬로 몰려오는 특성이 있다. 무장선택에서 SHORT

처음에는 전열, 나중에는 후열에서 상대하면 3번 이동에 전멸시킬 수 있다

MISSILE을 선택하여 일렬로 몰려오는 족족 격추시켜주자. 수가 꽤 많기 때문에 고생할 것이다. 시나리오상 지상에 내려가면 안되지만 사실 지상에 내려간 후에도 얼마간은 찬스가 있으므로 여유를 갖고 미션에 임하자.

10-2. TECHNOLOGY TRANSFER

ANTLION을 이용하여 뉴콤의 셔틀을 발사를 저지한다… 라는 것은, 이것 역시 10-1의 상대 시점이라는 이야기. 10-1에서의 설명을 보면 알겠지만 그 수가 많기 때문에(느낌 탓인가? 10-1보다는 적은 것 같다) 보호에는 그다지 신경을 쓰지 않아도 된다. 단, 이들이 전멸될 경우에는 게임 오버가 되므로 주의하자. ANTLION이 성공적으로 투하되어도 셔틀은 발사되고 직접 저지에 나선다. 셔틀을 따라 올라가면서 미사일 1~2발만 심어주면 끝. 그건 그렇고 디전, 이제는 직접 나서지 않고 전부 명령이라…. 이제는 주종관계인가? 그에 대해 마침 디전은 드디어 에바의 인류보완계획과 비슷한 인류의 컴퓨터화(서브 리메이션)에 대해 늘어놓으면서 자신을 믿으라는 사이비 종교 교주 같은 유혹을 해온다.

구원 메시지는 두세 번 정도까지 무시해도 위험하지 않다

10-3. ZERO GRAVITY

말세다…. 이제는 에이스 컴뱃도 우주로…. 어쨌든 목적은 제너럴 리소스사의 우주 위성 4개를 우주 공간에서 격추하는 일이다. 우주 공간인만큼 기체의 조작감이 상당히 틀리다는 점에 주의하자. 게다가 3분이라는 제한 시간도 붙어 있다. 거의 전속력으로 움직여야만 약간의 여유가 생긴다. 최선을 다해서 클리어하도록!

단 한번뿐인 우주전. 무기도 전부 범병기다

11-1. ONE-WAY TICKET

UPEO의 물자를 가지고 도주하는 열차를 추격하게 되는 주인공 팀. 일단 열차는 꽤 애매한 속도로 달리고 있기 때문에 추격 자체에 상당한 지장이 있다. 거기다가 타겟이 아닌 열차와 타겟으로 지정되어 있는 열차가 섞여 있어서 300~400의 저공비행에서 그것을 육안으로 구분해서 쏘는 데에는 굉장한 수련이 필요하다. 거기다가 록 온도 되지 않으니…. 말만 들으면 가장 어려운 미션 같지만 의외로 쉽다. 필자의 경우 총 5번 정도 도전했지만 발칸을 적당히 끊어서 난사하고는 전부 무사히 클리어했고 두 번은 랭크 A를 받았다. 미션에 소요되는 시간이 아주 짧으므로 그냥 여러 번 도전하자.

문제의 열차. 기체가 땅에 부딪치지 않도록 주의하자

11-2. DILEMMA

디전은 드디어 제너럴 리소스를 떠나 자신의 혁명을 실현하고자 하는 생각을 한다. 반면 키스는 아무래도 디전이 수상하다며 뭔가 수상한 움직임이 있다면 알려달라고 하는데….

디전: 전날의 대답, 생각해 두어라.
키스: 아?! 디전! 무슨 알아듣지 못할 소릴 하는 거야. 됐으니까 전투에 집중해! 곧 피오르드다.

미션 개시 직후의 통신에서 알 수 있듯이 디전은 키스에게 자신의 서브리메이션 계획을 키스에게는 한 마디도 하지 않은 듯 하다. 오랫동안 함께 일했던 좋은 파트너에게 왜? 그래서 대신 파트너로 구한 것이 주인공이라는 것인가?

어쨌건 이번 미션의 표적은 피오르드 사이에 있는 잠수함과 기지. 기지가 절벽으로 둘러싸여 있는지라 미사일로 공략하는 것은 조금 어렵고 스프레드 봄을 장비하는 것이 좋다. 스프레드 봄이 판정이 상당히 크게 작용하기 때문에 조금 빗나가도 그 주위의 적들은 전부 휘말리므로 안심해도 좋다. 여기서 또다시 분기가 있는데, 시나리오를 클리어하면 디전은 제너럴 리소스를 떠나겠다고 하고 키스는 이에 반대하여 그렇다면 자신과 결판을 내자고 한다. 따라서 주인공은 둘 중의 한 사람을 따라가야 하는데, 즉 제너럴 리소스와 우로보로스 중 한 집단을 선택해야 한다. 그런데 이 루트의 경우는 양쪽 다 엔딩이 상당히 허무하므로 어덜 선택해도 비슷할 것 같은데….

목표가 뭉쳐 있으므로 잘만하면 스프레드 봄 한 번으로 모두 날릴 수도 있다

11-3. UTOPIAN DREAMS

미션 자체는 저고도로 침공 후에 기지 시설물을 파괴하고 이탈하는 방식의 미션이다(아주 똑같은 방식의 미션이 2에도 있다). 고도는 매우 낮게 잡을 필요 없이 900내에서만 움직이면 문제가 없다. 폭격계열의 미션이므로 무기도 그에 맞게 준비하는 것이 좋다. 미션이 끝나면 또다시 분기가 일어난다. 바로 신시아가 우로보로스에 합류하려는 것. 피오나는 당연히 반대한다. 역시 따라가기 식이며 이 루트 역시 해피엔딩격인 엔딩은 없다. 참고로 신시아를 따라가면 피오나는 사고로 사망하게 된다.

1000정도도 괜찮으나 경고 메시지가 뜨므로 조금 위험이다

12-1. BUG HUNT

디노사이트 바이러스의 구제를 위해 항균제(?) ANB(ANTI-NANOBITE BOMB)살포에 나선 주인공 부대. 바이러스가 퍼져 있는 지역은 육안으로는 정확히 확인되지 않기 때문에 레이더와 HUD 화면에 의지하여 ANB를 투척하여야 한다. ANB는 록 온이 되지 않지만 다행히 판정은 넓은 편이니 그다지 어려운 작업은 아니다. 주의해야 할 것은 바이러스 지역 근처에 있는 초대형 버섯 비슷한 것이 생겨 있는데, 이 근처에 가면 바이러스 경고와 함께 대미지가 계속적으로 쌓이므로 피해 다니자. 그리고 바이러스를 전부 제거하면 이벤트와 함께 레나가 바이러스에 감염되어 버린다. 지금까지는 정지상태의 목표에 ANB를 투척했지만 레나는

바이러스에 감염되면 배경이 보이지 않기 때문에 그냥 고도를 올려서 빠져나가는 것이 가장 빠르다

PLAY STATION

바이러스의 고통 때문인지 이리저리 짜증나게 움직여 다니므로 최대한 기체를 가까이 접근시켜서 ANB를 발사하자.

12-2. BETRAYAL

결국 주인공은 제너럴에 남기로 한다. 오랫동안 함께 지내온 파트너에게 아무런 말도 듣지 못했던 키스는 심한 배신감을 느끼는 것 같다. 거기에다 이어진 우로보로스에서의 디전의 발표를 듣고 키스는 디전은 이전에 어디선가 죽은 것이 분명하며 지금의 디전은 가짜라고 단정하고 디전을 물리칠 것을 다짐한다.

이번 미션을 보면 일단 느낄 수 있는 게 적이 많다는 것이다. 특히 타겟만 물리치던 사람이 보면 정말 엄청난 양이다. 다행히 몇몇 적들은 키스가 처리를 해 주므로 정신없이 처리하다 보면 어느 새 끝나 있을 것이다. 잘못하다 적들 한복판에 빠져 들어가면 정신없이 빨개지는 계기판을 구경할 수 있을 것이다. 아무리 바빠도 각개격파를 노리도록 하자.

빨간 색이 가득~

12-3. THE ORIENTATION

주인공이 디전을 따라 제너럴 리소스로 왔듯이 또다시 디전을 따라 우로보로스로 온 주인공. 그는 우로보로스에 와서 뜻밖의(사실은 예상했던 결과였다) 인물 레나를 만난다. 그리고 세계의 혁명에 대해 부르짖는 디전의 얼굴에는 이미 광기가 도사리고 있었다. 자! 인류 전체의 컴퓨터화에 첫걸음을 내딛자! 오리엔테이션이라는 말 그대로 디전이 지정해주는 목표를 파괴하는 우로보로스의 오리엔테이션이라는 느낌이다. 단, 표면상으로는 디전이 지정해 준다 해도 사실은 주인공이 가까이 가는 타겟을 파괴하라는 메시지가 나오는 것이므로 멍청하게 지시가 있을 때까지 기다리지 말자. 그리고 이 미션의 2차 타겟 때 나오는 헬리콥터들을 파괴하지 않으면 숨겨진 미션 12-3-a. LIQUIDATION으로 갈 수 있다.

"신속하게 이 세상에서 말살시켜라." 말이 거칠어진 디전

12-4. REALITY DISTORTION

신시아를 따라 우로보로스로 가는 주인공. 신시아는 아무 것도 설명해 주지 않았는데도 자신을 믿어준 주인공에게 매우 고마워하며 그 대가로 어떤 일이 있더라도 주인공을 지키겠다고 선언한다. 미션 내용은 나이트 레이븐을 조종할 레나를 빼돌려 오는 것. 시간을 끌면 증원군이 나오므로 신속하게 사건을 해결하자. 디전은 레나가 수중에 들어오자 인간들에게 힘을 보여 주어야 한다고 말하고 신시아는 그럴 필요가 있느냐며 반문한다. 결국 신시아가 추구하던 서브 리메이션이 이미 컴퓨터화 되어 있는 디전에게서 배신당하자 디전에게 총을 쏘고 주인공과 스피루나를 탈출한다.

신시아… 주인공에게 기대는 건가?

12-5. RESISTANCE

결국 피오나와 함께 뉴콤으로 돌아온 주인공. 그래도 그녀는 언니가 걱정이 되는 모양이었다. 다시 언니를 찾으러 우로보로스에 접근하는 둘. 스피루나의 근처에서 신시아를 발견하지만 신시아를 되찾아 오는 데는 실패했다. 스피루나는 적들과 싸우다 보면 어쩔 수 없이 대결하여야만 하는 경우가 대부분이다. 주위의 방해가 언제나처럼 만만치가 않으므로 이번에는 충분한 주의를 요한다. 꼭 싸워야 하는 것은 아니지만 스피루나에게 많은 대미지를 입혀 놓으면 숨겨진 미션 12-5-a RADIO SILENCE로 향할 수 있다.

오랜만의 이륙 이벤트

13-1. PAWNS IN THE GAME

신 기체의 성능 테스트…. 정도의 의미일까? 스토리상의 중요점이 있다면 다른 스토리에서 우로보로스의 모함으로 나오는 스피루나가 여기에서는 아군 지원 기체로 등장한다는 점. 파크 사령과 우로보로스 사이에서는 이미 모종의 계약이 성립되어 있다는 것인가…. 파크 사령의 자신의 권력을 위해 우로보로스를 이용하려는 듯 하지만 마음대로 될 지는…. 미션 자체는 신 기체의 성능도 우수하고 방해전파의 지원도 있으므로(스토리상 강제 이벤트지만 기분은 난다) 클리어는 수월할 것이다.

재밍(전파방해)상태가 되면 재빨리 움직여서 지원효과의 위력을 보자

13-2. HEART OF THE SERPENT

미션 16-1과 비슷하게 스피루나와 싸우게 되는 미션. 키스는 단신으로 스피루나에 도전하려 하고 주인공 역시 그 뒤를 따른다. 스피루나는 주로 가까이 가면 쏘는 포와 주변의 비행기들에 의한 미사일 공격이 주를 이룬다. 처음 스피루나에게 미사일을 명중시킨 시점에서 계속해서 한바퀴를 돌면서 공격하면 미사일도 피할 수 있고 급격하게 스피루나에게서 이탈할 수 있으니까 유용하게 사용해 보자. 스피루나를 파괴하면 그 속에 있던 나이트 레이븐이 지오 프론트로 도망친다. 당연히 쫓아 들어가는 일행.

키스는 디전에 대한 투쟁심을 불태운다

13-3. ARCH-NEMESIS

나이트 레이븐은 디전의 예정대로 출격하고 디전은 제너럴과 뉴콤 이외의 남은 하나의 세력, 즉 UPEO를 무너트리기 위해 출발한다. 그리고 떠오르는 디전의 과거….

디전이 사랑했던 여성 요코는 디전을 전뇌공간에 이식하고 폭발공작에 의해 사망. 하지만 디전은 전뇌공간 속에 여전히 존재했던 것이다. 어쨌든 진행은 미션 17과 거의 동일하다. 어려운 점은 거의 없다. 권력에 눈이 멀었던 인간 파크는 어리석게도 어이없는 최후를 맞이하고 이야기는 종반을 향해 치닫는다.

오프닝과 여기에서만 나오는 여성 요코

13-4. COUNTER-REVOLUTION

신시아와 주인공은 우로보로스의 파괴행위를 막기 위해 메가 프로트로 향하지만 이미 메가 프로트는 심한 공격을 받은 뒤였다. 처음에는 레나의 존재를 잘 모르는 제너럴과의 싸움이 된다. 전함 2척 밖에 없지만 이를 격퇴하면 드디어 진짜 적인 스피루나가 등장한다. 스피루나의 공략법은 다른 루트의 공략과 하등의 차이가 없으니 참조하기를…. 폭발하는 스피루나에서 탈출하는 나이트 레이븐, 그리고 이들의 뒤를 쫓는 주인공과 신시아….

불타는 메가 프로트

13-5. REVENGE

이번에는 정식으로 스피루나와 대결하게 된다. 다른 미션에도 꼭꼭 나오는 미션이라 여기서는 소개를 생략한다. 결국 폭발하는 스피루나에서 신시아는 탈출하지 않았고 피오나는 그 복수의 화살을 디전에게로 돌린다. 그리고 디전이 도망친 지오 프론트로의 추격을 시작한다.

14-1. DAMAGE CONTROL

제너럴 리소스와 뉴콤의 전쟁으로 메가 프로트는 황폐 그 자체이다. 그 와중에도 양 회사는 싸움을 멈추지 않고 있다. 그 현장에 도착한 주인공 일행.

에리히: 이건 진짜 전쟁이군.
레나: 하지만 싸울 수밖에….
에리히: 뭐가 UPEO냐…! 사람을 죽이는 일 외에 뭘 할 수 있다고 하는 거냐!

에리히는 피오나의 사건을 아직도 잊지 못하는 듯 하다. 그리고 레나는 우로보로스의 등장에 모든 것이 디전의 소행임을 알고 그것을 확인하기 위해 스피루나로 향한다. 어쨌든 적들은 양 회사 전체이므로 보이는 적들은 족족 파괴하면 된다. 하지만 이제 게임도 종반에 다다른 만큼 적들의 움직임도 장난이 아니다. 확실히 적의 뒤를 잡아서 공격하는 기술을 익혀 놓지 않았다면 상당히 긴 시간을 소모해야 할 것이다. 참고로 다탄두 미사일은 거리가 먼 상태에서 쏘지 않으면 명중시키기가 힘들므로 이후부터는 쓰지 않는 것이 좋다.

다탄두 미사일도 여기까지다.

14-2. GEOFRONT ATTACK

지오 프론트 내로 숨어든 나이트 레이븐을 쫓아와 지오 프론트 내의 타이머를 파괴, 지오 프론트를 붕괴시켜 나이트 레이븐을 쓰러트릴 생각을 한다. 키스가 나이트 레이븐을 막겠다고 말은 하지만 나이트 레이븐이 플레이어를 공격하는 수는 허다하므로 알아서 피해 다니자. 지오 프론트 내의 모든 싸움에 공통적으로 통용되는 말이지만 기본적으로 천장과 바닥사이의 공간이 아주 좁다. 따라서 적에게 당하기보다는 적의 현란한 움직임을 따라가서 공격하려다 부딪치는 경우가 대부분이다. 자신의 움직임을 최소한으로 줄이고 단순화하는 것이 생존의 비결이다. 이번 싸움의 경우는 좀 특이해서 나이트 레이븐을 공격하는 것이 목표가 아니라 타이머, 즉 지오 프론트를 지지하는 기둥을 쓰러트리는 것이 목표이기 때문에 굳이 이쪽이 복잡하게 움직일 필요가 없어서 좋기는 하지만 타이머의 내구력이 높은데다 록 온이 되지 않는다는 문제점이 있다. 발칸 등의 무기로 최대한 공격하다가 옆으로 벗어나는 것 이외에 도리가 없지만 그게 또 쉽지가 않다. 자신의 실력으로 돌파하는 수밖에…. 아, 그리고 나이트 레이븐의 공격은 그다지 위력적이지 않으니 무시해도 좋다.

거리 2000부터 쏘기 시작하면 이 정도 거리에서 폭발한다

14-3. MEMORY ERROR

디전: 레나! 너, 그녀에게서 나의 기억을 받았구나!
키스: 너희들의 내분이 타이밍이 좋았던 것 같군! 디전! 그렇다면 여기서 결판을 내자!
디전: 키스냐! 방해된다…꺼져!……그랬던가. 네놈의 목적은 처음부터 이것이었구나…. 왜지?! 누구야!
키스: 어디까지 날 무시할 셈이냐!

디전의 혼란을 틈타 키스가 도전하지만 그만 실수로 나이트 레이븐의 동체에 키스의 기체가 끼어 버리는 사고가 발생해 버린다. 키스는 맞아도 맞아도 쓰러지지 않는 나이트 레이븐을 자신의 기체를 록 온의 매개체로 이용, 주인공에게 최후의 일격을 부탁한다. 나이트 레이븐을 록 온 하면 키스의 이름이 같이 나오는데 특별한 점 없이 그냥 쏘면 된다. 나이트 레이븐은 한 쪽 날개가 무거워진 것에는 관계없이 발군의 움직임을 보여줌으로 잡는 것이 쉽지가 않을 것이다. 다행히 지오 프론트 같은 좁은 장소는 아니므로 인내를 가지고 꼬리를 잡자. 정 꼬리를 잡기가 힘들다면 정면으로 스쳐 지나가면서 미사일을 발사하자. 1발은 맞는다. 곧이어 디전도 쓰러트리면 더 이상 이 공간에 있을 수 없다면서 비행기 채로 전뇌공간으로 진입한다. 그 뒤를 쫓는 주인공.

분명 비장한 장면이지만 웃음이 나오는 것은 나만일까?

14-4. PURSUIT

나이트 레이븐을 쫓아 지오 프론트로 들어온 주인공. 여기에서 나이트 레이븐과 결판을 내야한다. 지오 프론트에서 아주 자유롭게 날아다니는 나이트 레이븐에 반해 플레이어는 그렇

저 정도면 부딪치지 않을까?

게 조작하기가 쉽지가 않다. 롤을 이용해 기체를 옆으로 세우고 위, 아래로의 회전을 반복해서 이동하면 이동하기가 훨씬 쉬울 것이다. 나이트 레이븐을 격파해도 재차 도망, 다시 지오 프론트 바깥으로 나간다.

14-5. TUNNEL VISION

지오 프론트로 도망간 원흉 디전을 찾기 위해 연결 터널로 들어간 주인공. 이 미션은 아마 「에이스 컴뱃 3」에서 최고의 난이도를 자랑하지 않는가 싶다. 정말 사람 열받게 만드는 미션으로 적은 한 명도 나오지 않지만 벽에 부딪쳐 죽는 것이 허다하다. 통로가 너무도 좁기 때문에 비행기의 360도 회전과 360도 루프는 기본적으로 자유로이 구사할 수 있어야 하며 동체 시력도 꽤 좋아야 한다. 첫 번째에는 복도가 두 개의 구멍으로 나뉘어 있는데 랜덤으로 한 쪽 통로가 차단된다. 총 4회에 걸친 첫 번째 관문을 통과하면 다음은 두 번째. 길이 S자 형으로 꼬여 있는데 이 커브가 몇십 개가 이어 붙어 있는지 직선 통로는 하나도 없다. 꽈배기 코스가 없는 것이 천만 다행. 마지막으로 복도가 세 개의 구멍으로 나뉘어 진 곳은 세 개중 두 개가 닫히므로 더 어렵다. 솔직히 운이 따르지 않으면 클리어하기 어려운 미션이다.

문제의 두 번째 코스

15-1. BROKEN WINGS

레나는 스피루나에 도킹, 디전을 찾아간다.

레나 : 디전….

디전 : 기다리고 있었다. 우리들이 혁명을 위해 탄생시킨 사랑스런 소녀여.

레나 : 무엇을…뭘 하자는 거야? 디전. 당신은 그때, 내게서 날개를 빼앗아 갔어. 그리고 UPEO에…. 뭔지도 알고 있었지.

디전 : 그렇다면 지금 네게 날개를 돌려주마.

레나 : 나이트레이븐! 어째서 여기에….

디전 : 레나, 너를 위해 준비했다.

그리고 레나는 나이트 레이븐을 타고 출격한다. 에리히는 쿠데타에 참가하여 레나를 돌려 받을 생각을 하고, 차례차례로 적들이 덤벼온다. 14-1과 비슷한 기분으로 싸우면 될 것이다. 적들을 제거하면 레나가 나이트 레이븐을 탄 채 나오지만 레나는 디전을 용서할 수 없다면서 스피루나에 빔포를 날린다. 하지만 도리어 스피루나의 알 수 없는 반격에 의하여 레나는 추락하고 만다.

나이트 레이븐의 위용

15-2. CASUALTIES OF WAR

아직도 끝나지 않는 나이트 레이븐. 그 안에 있는 레나의 기억이 흐른다.

레나 : 누구? 거기서 나를 보고 있는 건? 설마…. 어째서…. 지금의 당신이 내 마음으로 무엇을! 이것은 나의 기억. 누구도 모를, 나조차도 잊어버렸을 텐데, 어째서 지금와서 이런 일들을 떠올리는 거야? 그만둬…그만둬! 난 이미 정했으니까! 그 사람…디전을 위해서 날개를! 그러니까 이젠 됐어….

나이트 레이븐은 상당히 피해를 입은 듯 하다. 사령관은 건투를 비네 어쩌네 말만 주절거리고…. 키스의 말대로 성불시켜주자. 나이트 레이븐을 쓰러트리면 디전이 등장한다. 결국 키스는 그와 싸우다 공격을 받아 추락하고 그 와중에서 반격을 가해 디전을 저승길 동무로 삼는다. 이제 우로보로스도 끝났으니 엔딩…이라고 생각했지만 아직 한 개의 미션이 더 남아있다.

레나의 눈동자. 정상이 아니다

15-3. ELECTRO SPHERE

전뇌공간으로 디전을 쫓아 들어간 주인공. 전뇌공간은 매우 현란하게 구성되어있다. 마치 천장이나 바닥이 있는 것 같지만 그런 것 없으므로 자유롭게 움직이면서 디전을 물리치자. 그는 공격은 거의 해오지 않고 도망만 다니는데 마지막치고는 매우 싱거운 최후를 맞이한다(오히려 전 미션의 디전이 도망을 훨씬 잘 다닌다). 하긴 엔딩도 싱거우니 원….

지오 프론트를 연상하고 위축되는 플레이어도 있겠지만 그런 구분은 없으므로 안심하자

엔딩

디전 : 뭘 목적으로…누가… 이런 걸 내게…이제 와서….(디전 파괴 후)그래…너는…사이몬이었구나….

그리고 전뇌공간을 탈출하는 주인공

보도자 : …생존자의 수색이 계속되고 있습니다. 그러나 추락한 기체의 회수가 거의 종료 된 것에도 불구하고 아직 생존자, 내지는 유체의 발견에는 달하지 못하고 있습니다. 사건의 주모자가 탑승했다고 보여지는 기체의 플라이트레코더의 발견과 분석결과에 의하여, 사건의 세부사항에 대한 무언가 새로운 정보가 얻어질 때까지, 이 전투의 의문은 해결될 것 같지 않습니다.

15-4. SELF AWARENESS

다시 나이트 레이븐에게 공격을 가하지만 공격이 제대로 먹히지 않는다. 그 때, 뉴콤의 사이몬 박사가 통신을 걸어와 이유를 가르쳐 준다. 이유는 이온 제너레이터의 힘을 나이트 레이븐이 쓰고 있기 때문. 이

이것이 이온 제너레이터

제 목표가 이온 제너레이터로 바뀐다. 아마 투하형 무기를 선택하지 않은 사람이 대부분일 것이기에 말해두는데 이온 제너레이터의 갑주 비슷한 것으로 싸여 있는 부분은 미사일을 튕겨내므로 그 사이를 노리거나 4000정도의 고도에서 급강하하는 방법을 사용하자.

엔딩

신시아: 들려? 최후까지 같이 있어줘서 고마워. 음… 이번에는 내가 당신과 같이 있을 테니까 갈 곳을 정해줄래? 뉴콤에 돌아가도, 어딘가 모르는 나라라도 좋아. 대답해. 안 들려?

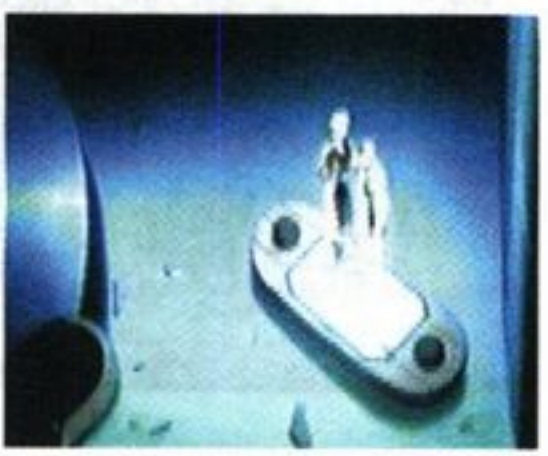
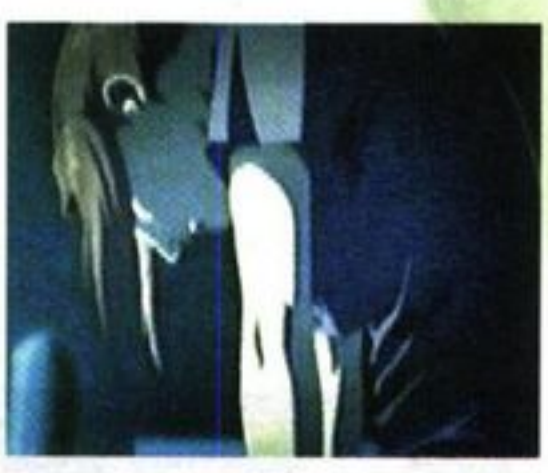
그리고 뉴콤으로 돌아가는 두 사람. 그리고 사이몬의 기분 나쁜 연구 광경과 마지막으로 옮는 대사.

사이몬: 좋아, 좋아, 착한 애야, 착한 애다.

15-5. SOLE SURVIVOR

나이트 레이븐과 디전의 2연전을 치르는 마지막 미션. 첫 번째의 나이트 레이븐은 사이몬의 해킹의 지원을 받지 않으면 격파가 불가능하므로 기다리다가 해킹 때를 노려 집중 공격을 퍼붓자. 2회 정도 공격을 시도하면 물리칠 수 있다. 디전의 경우는 그냥 격추시키면 되는데 장소인 지오 프론트가 좁아서 이동이 힘들다. 그것만 주의하면 쉬운 상대.

복수심은 사람을 이렇게 바꾼다

엔딩

디전: 살려줘어어…. 요코오오오오오오!!

피오나: 돌아가자, 이제, 여기에는 아무 것도 없어. 이 하늘에는. 우리들 쭉 함께였네. 지금까지 고마웠어. 변변찮은 나를 몇 번이고 도와줘서. 나, 뉴콤 관둘래. 그러니까, 이 랑데뷰가 최후의 비행이 돼. 이 하늘과 널 잊지 않을 거야. 그리고 신시아 언니가 있던 하늘….

그리고 피오나는….

보도: 믿을 수 없습니다. 이것이 디전이라 이름 지어진 원래 제너럴 리소소의 에이스 파일럿과 그 동료가 일으킨 사건의 결말입니다. 그들은 정말로 전뇌화된 인간이었을까요? 하지만 지금은… (피오나가 뉴스를 꺼버린다).

베개를 끌어안고 웅크리고 있는 피오나.

피오나: 언니…. 바보 같은 사람!

언니를 생각하는 가운데 갑자기 전용 메일이 켜지며….

신시아(?): HI~피. 분명 너일 테니까 지금쯤은 나 때문에 꽤나 실망하고 있겠구나. 하지만 그때는 할 수 없었어. 누가 나빴던 것도 아니고 오히려 감사해. 네가 나의 육체를 없애주었으니까. 나는 나의 꿈이었던 이쪽 세계에 와 있고, 너는 아마 이걸 듣고 믿지 않을 지도 몰라. 하지만 일렉트로스피어와 확실히 있어. 그리고… 훌륭해.

주저앉아 울어버리는 피오나. 그녀의 미래는…?

16-1. SPHYRNA

또 다시 동료를 잃어버린 에리히의 분노는 극에 달한다. 디전은 수고가 수포로 돌아갔다며 화를 내고. 스피루나는 거의 정지 물체라고 보아도 좋을 정도로 움직임이 없다. 높은 고도에 위치하고 있기 때문에 이쪽에서 좇아 올라가는 식의 전투가 되는데 스피루나는 접근하면 사방으로 탄을 쏘아대는 특징이 있으므로 미사일을 쏘았다면 즉시 이탈하도록 하자. 그리고 다른 적과는 달리 스피루나는 부딪히면 판정이 존재하여 대미지를 입으므로 주의하도록. 스피루나를 파괴하면 에리히는 자신에게 숨통을 끊게 해달라 하며 스피루나의 최후를 장식한다.

에리히는 레나마저도 잃은 데에 분노한다.

16-2. GEOPELIA

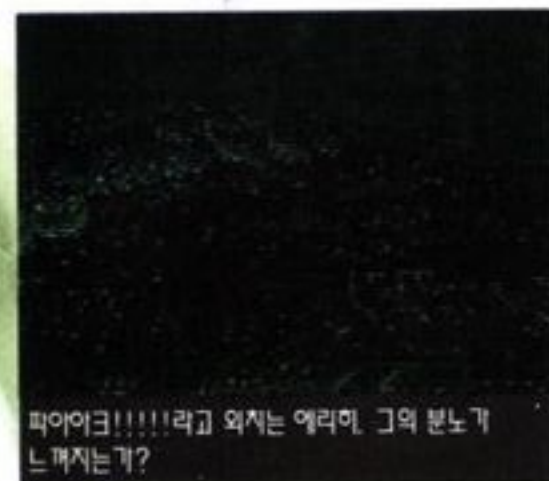
우로보로스도 사라지고 모든 것이 끝난 줄 알았는데 갑자기 출격 명령이 떨어진다. 정체 불명의 8기의 비행체가 메가 프로트로 향하고 있는 것. 거기다 전부 나이트 레이븐을 닮았다. 응격에 나서기 위해 출격하는 주인공. 거기에서 주인공은 자신의 기체가 그들의 것으로 변해 가는 것을 느낀다. 실제로 싸우다 보면 갑자기 기체가 적들의 것으로 바뀌어 있다. 이런 일이 가능한 것인가? 일단 임무부터 수행하자. 적의 기체 XR-900은 거의 최강의 능력을 자랑하며 발칸도 레이저 캐논이기 때문에 같은 스펙이지만 상대에게 밀질 이유가 없다. 초강력의 능력을 최대한 구사하여 상대들을 모두 물리치자. 그리고 흐르는 엔딩은….

화면 오른쪽 하단의 기체 그림을 보라

엔딩

주인공의 기체는 어느 새 두 대가 되어 있었다. 똑같은 움직임으로 동시에 귀환하는 두 기체. 매스컴은 다음과 같이 보도한다. "제너럴 리소스의 영웅에 의해 제압된 이 사건에는 풀리지 않은 많은 의문이 그대로 남아있습니다. 그 중에서도 뉴콤에서도 쿠데타측에서도 없었던 소속불명의 기체, 이미 이적했다고 생각되는 파일럿에 대해서도 제너럴 리소스로부터의 발표는 아무 것도 없습니다." 그러한 보도가 울리는 가운데 귀환 즉시 열린 콕핏트에는 아무도 탑승해있지 않았다….

17-1. A CANOPY OF STARS

유일하게 17화까지 있는 마지막 미션이다. 에리히는 UPEO에 빚을 갚을 사람이 한 사람 남았다며 기지로 돌아가자고 한다. 돌아가는 길을 방해하는 녀석들이 꽤 있는데 역시 타겟만 간단히 처리하자. 그리고 해치가 열리면서 최후의 상대가 나타난다. 최후의 상대는 바로 파크! 그는 전용 비행기로 도망갈 생각이었다. 벽에 부딪치지 않게 조심조심 운전하며 내부로 침입. 미사일이나 발칸, 입맛대로 요리해주자. 파크를 물리친 후에 고도조절을 잘못하여 벽에 부딪쳐 파괴된 경우 미션을 다시 해야 하니 충분히 주의하자. 미션을 클리어 하면 이 게임에서 유일하게 해피엔딩이라 부를 만한 엔딩이 흐른다.

파이야크!!!!!라고 외치는 에리히. 그의 분노가 느껴지는가?

엔딩

에리히 : 전쟁도, 혁명도, UPEO도, SARF도, 사랑과 증오도, 모두… 죽었구나. 그럼, 이제부터 어떻게 하지….

에리히는 모든 것을 체념한 듯한 말투로 힘없이 말한다. 그때, 바닷가에 떠 있던 나이트 레이븐의 잔해에서 레나가 걸어나온다. 그녀는 햇빛이 비치지 않는 밤하늘에서 자신의 보호복을 벗어 던진다. 그 때 그녀의 머리 위로 주인공과 에리히의 비행기가 지나간다. 에리히는 레나의 이름을 부르고 레나는 밝게 미소 지으며 주인공과 에리히를 부른다.

보너스 비행 테크닉

대선회

적을 쫓는 것 보다, 적에게 쫓기고 있을 때 주로 사용된다. 적의 록 온 사이트에서 빨리 이탈할 수 있기 때문에 반드시 익히고 있어야 한다.

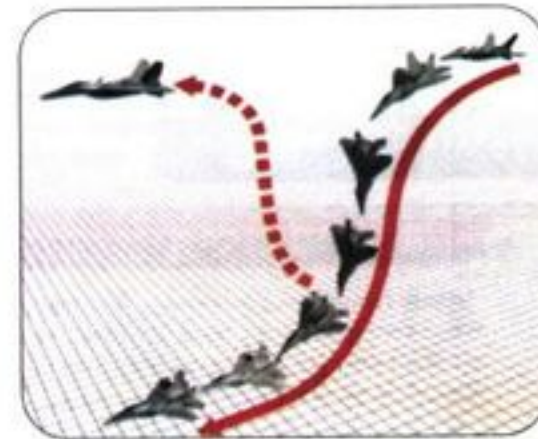
소선회

정면 또는 측면에서 스쳐지나간 적을 쫓을 때에 사용한다. 감속 선회시의 고도가 너무 높으면 STALL이 되는 것에 주의하자.

상승

상승에서의 바리에이션은 굉장히 많다. 단, 상승시에는 STALL의 위험을 피하기 위해 가속을 하고 있는 경우가 대부분인데 이 상태에서는 조그만 행동도 태세의 커다란 변화를 가져오므로 신중히 움직일 것.

하강

하강의 경우 기체의 무게가 반영되기 때문에 생각보다 스피드가 빠르다. 바리에이션도 여러 가지 있는 점은 상승과 같으나 지상과 가까운 탓에 충돌의 위험이 따르므로 난이도는 더 높은 편이다.

급하강

기수를 급격히 낮추어서 고도를 낮추는 하강의 한 종류. 기체가 똑바로 하강 상태를 가리키기 때문에 다른 행동을 취하기가 쉽다. 단, 정상상태로 기체를 되돌릴 때에는 어느 정도의 시간이 필요하므로 그만한 여유를 남겨두고 행동을 취해야 한다.

기체 데이터 일람

조직	기체명	최고 속도	대 피탄 잔량	출력	공격력	대공 록 온 거리	대지 록 온 거리	안정성	기동성	상승성	내구력
제너럴 리소스	F/A-18I HornetADV	2234Km/h	노멀	D	C	C	C	C	C	D	C
	F-16XF Gyrfalcon	2856Km/h	라이트	C	C	B	D	C	C	C	C
	F-16XA Sakerfalcon	3304Km/h	라이트	B	C	C	C	D	C	C	B
	F-15S/MT Eagle+	3304Km/h	헤비	B	C	C	C	C	C	C	C
	A/F-117X NAV Hawk	2324Km/h	노멀	D	C	D	B	D	C	D	C
	F-22C Raptor Ⅱ	2856Km/h	노멀	C	C	B	C	A	C	B	C
	F/A-32C Erne	2324Km/h	라이트	D	C	C	B	A	B	C	B
	XFA-36A Game	3304Km/h	노멀	B	A	A	A	B	B	B	B
	RF-12A2 Blackbird	5068Km/h	헤비	A	C	B	D	C	D	A	B
	C-17B Globemaster Ⅲ	942Km/h	헤비	-	-	-	-	-	-	-	-
	B-1C Lancer	1530Km/h	헤비	-	-	-	-	-	-	-	-
	RAH-66B Commanche	330Km/h	라이트	-	-	-	-	-	-	-	-
	V-22B Osprey	526Km/h	노멀	-	-	-	-	-	-	-	-
	KC777	1089Km/h	헤비	-	-	-	-	-	-	-	-
UPEO	EF2000E Typhoon Ⅱ	2856Km/h	라이트	C	C	C	C	D	C	C	C
	MiG-33 FulcrumSS	2856Km/h	노멀	C	C	C	B	D	C	C	C
	Su-37 Super Flanker	3304Km/h	노멀	B	B	B	B	B	B	C	C
	Su-43 Berkut	3304Km/h	노멀	B	A	B	A	C	A	B	B
	KC-17C Globemaster Ⅲ	942Km/h	헤비	-	-	-	-	-	-	-	-
	R-505C	3060Km/h	-	-	-	-	-	-	-		-
뉴콤	R-101U Delphinus #1	2856Km/h	라이트	C	C	C	C	C	C	C	D
	R-201U Asterozoa	1540Km/h	헤비	D	C	C	B	B	D	D	B
	R-102 Delphinus #2	3304Km/h	라이트	B	B	B	B	C	B	B	C
	R-211 Orcinus	3304Km/h	노멀	B	B	C	A	A	D	C	B
	R-103 Delphinus #3	3920Km/h	노멀	A	A	A	B	B	B	B	C
	R-311 Remora	5068Km/h	라이트	A	C	C	B	D	C	A	D
	R-352 Sepia	3054Km/h	헤비	D	C	C	C	C	A	-	A
	R-501 Rhincodon	1836Km/h	헤비	-	-	-	-	-	-	-	-
	R-531 MOBURA	1102Km/h	헤비	-	-	-	-	-	-	-	-
	R-808 Phoca	-	헤비	-	-	-	-	-	-	-	-
	R-701 Triakis	734Km/h	라이트	-	-	-	-	-	-	-	-
	XR-900 Geopelia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
우로보로스	X-49 Night Raven	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	UI-4054 Aurora	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	UF-4053 Sphyrna	404Km/h	헤비	-	-	-	-	-	-	-	-

예전. 그렇다 옛날 '동창회(同窓會)'라는 PC용 게임이 있었다. 그러나 이 두 게임은 똑같은 게임이 아니다. 기본적으로 많은 주인공의 성격이 바뀌었고, 훨씬 많은 대사들. 동창회와 프랜즈 관련 홈페이지를 가보아도 '우리들은 동창회와 프랜즈를 다른 게임으로 취급합니다'라고 한다. 그 만큼 다른 요소가 많다는 뜻이다. 사랑과 우정의…새 게임 '프랜즈 -청춘의 빛-'을 즐겨보자.

시스템에 대해

특별히 주의 깊게 보아야 할 시스템은 없다. 그냥 가볍게 대사를 듣고 읽어 주면서 골라 주기만 할 뿐. 확장 램팩을 지원하고, 없다고 해도 그다지 로딩 속도가 느리지 않다. 없어도 충분히 할 수 있는 속도. 간단하게 사용되는 키만을 설명하도록 하겠다. 주의해야 할 점은 이 게임은 장소 이동시 밖에 세이브가 안 된다는 점 정도. 편안한 마음으로 플레이에 들어가자.

대사 진행시

대사 진행 화면에서는 대사 왼쪽에 날짜가 표시된다.

방향키 : 선택 막대 이동 및 대사 돌려보기
A, C 버튼 : 결정 버튼(대사 빨리 돌려보기)
B 버튼 : 취소
X 버튼 : 대사창 삭제(그림 모두 보기)
Y 버튼 : 날짜 표시 삭제
Z 버튼 : 현재 대사 다시 듣기
L 버튼 : 대사 빨리 넘기기
R 버튼 : 지나간 대사 보기(이 모드 중 결정 버튼을 누르면 대사를 다시 들려준다)

장소 이동시

블루 포레스트 내부

민박집을 빠져나간다(ペンションを拔ける) : 호시후루사토 전체 맵으로 나갈 수 있다.

1층

현관(玄關) : 말 그대로 현관이다.

식당(食堂) : 말 그대로 식당. 밥만 먹는다. 그 외의 일은 그다지?

플레이 룸(プレイルーム) : 밥만 먹고 살 수 있나. 놀아야지. 매일 밤 여기서 놀게(?) 된다.

노천 온천(露天風呂) : 노천 온천. 역시 민박집에는 온천이.

모모코의 방(桃子の部屋) : 이 집의 관리인 모모코씨가 사는 방.

뒷뜰(裏庭) : 민박집의 뒷뜰이다. 많은 이벤트가?

민박집 앞(ペンション前) : 블루 포레스트의 앞이다.

2층

우리들의 방(オレ達の部屋) : 우리들, 즉 요우스케와 타츠야가 머무르는 곳이다.

류우스케 · 스스무의 방(龍助 · 進の部屋) : 류우스케와 스스무가 머무르는 방.

아유 · 하나코의 방(鮎 · 夏奈子の部屋) : 아유와 하나코가 머무르는 방.

빈 방(空き部屋) : 아무도 없다(후지오가 온 후로는 후지오의 방(不二男の部屋)이 된다)

미도리 · 미즈호의 방(みどり · 瑞穗の部屋) : 미도리와 미즈호가 머무르는 방.

시즈카 · 마코토의 방(靜香 · 眞琴の部屋) : 시즈카와 마코토가 머무르는 방.

세인트 마리스 스텔라 교회(サント · マリス · ステラ教會) : 교회. 평범한 모습이다.

요시노미하루 신사(與志乃美晴神社) : 신사. 평범하다. 나중에 담력 시험을 한다.

블루 포레스트(ブルーフォレスト) : 주인공들이 머무는 민박집.

히가시구모 다리(東雲橋) : 동쪽 지류에 있는 다리.

호시후루사토 산책길(星降里遊步道) : 그냥 평범한 산속 산책로.

스완 레이크(スワンレイク) : 백조의 호수… 맞습니다. 아베크 족이 모이는 곳.

테니스 코트(テニスコート) : 3일째와 4일째 테니스를 하는 곳. 그리고?

신 호시후루사토역(新星降里驛) : 이 고원의 기차역이다.

호시후루사토 고원 전경

루실 · 루스레 기념 미술관(ルシール · シスレー記念美術館) : 미술관인데 안의 모습은?

카페 · 몽파파(カフェ · モンパパ) : 카페테리아. …여기서 뭐 사먹을 필요는….

이글 네스트(イーグルネスト) : 독수리 둥지. 술집 이름 치곤 멋진데. 술? 미성년자는 술은 안됩니다.

오락실(ゲームセンター) : 오락실. 정말 게임을 이런 곳까지 와서?

풍차(かざぐるま) : 타무라 미유키가 일하는 특산품 상점.

호시후루 원목장(星降原牧場) : 젖 짜는 게 그렇게 좋습니까, 와카바야시 선배님?

호시후루사토 환타지 랜드(星降里ファンタジーランド) : 이런데까지 와서 놀이 공원? 여기 시골 맞아?

장소 이동 화면에서는 현재 시간 그리고 타츠야의 얼굴 모양 커서가 가리키는 곳의 모양이 나타난다. 그리고 누군가 사람이 있는 곳에 말 풍선이 깜박이니 그것을 참조해서 이동하면 된다.

방향키 : 이동할 장소 지정　　A, C 버튼 : 결정 버튼
START 버튼 : 옵션

타이틀 화면 설명

프랜즈의 로고(フレンズ)가 나온 후 'PRESS START BUTTON'을 무시하고 잠시 기다리면 오프닝이 나온다. Start 버튼을 눌러주면 처음 프랜즈의 로고 화면으로 돌아간다.

▸つづきから
はじめから

©1999 FAIRYTALE / NEC INTERCHANNEL / STACK

타이틀 화면

이어서(つづきから) : 데이터 로드 화면이 뜨며, 저장한 데이터를 읽을 수 있게 된다.

처음부터(はじめから) : 이름을 입력하고 처음부터 시작한다.

이름 입력 …미즈호가 주인공이라니!?

처음부터(はじめから) : 게임의 맨 처음부터 시작한다. 이것을 고를 경우 이 게임의 주인공(?) 코바야카와 미즈호가 나타나 '당신의 성씨(姓氏)'와 '이름(名前)'을 입력하라고 한다. 이때 표준(標準)을 선택하면, 기본적으로 쿠보 타츠야(久保達也)라는 이름으로 등록된다. 마음에 드는 이름을 입력하였으면 결정(決定)을 선택하자. '나는 코바야카와 미즈호 잘 부탁해'라고 미즈호가 말하면서 드디어 게임이 시작된다.

옵션 설명

옵션 화면 이차피 로드, 세이브 밖에 할 일은 없지 않을까…

SAVE : 데이터를 저장한다
LOAD : 데이터를 로드한다

데이터 로드/세이브

데이터 저장 및 로드는 본체 램(本體RAM) 및 메모리 카드(カートリッジRAM)에 할 수 있게 되어 있다. 세이브를 하면 플레이어의 이름과 며칠째 몇시인지가 기록된다.

· 메세지 속도(メッセージ速度) : 저속(低速), 보통(普通), 고속(高速)의 세가지 메뉴가 있으며 · 메세지 표시 속도를 빠르고 느리게 지정할 수 있다. 기본은 보통이다.

· 메세지 줄수(メッセージ行數) : 3줄(3行)과 2줄(2行)의 두가지 메뉴가 있으며 메시지가 한번에 표시되는 줄수를 고를 수 있다. 기본은 3줄이다.

· 메시지 읽기 대기(メッセージ改頁待ち) : 한다(する)와 하지 않는다(しない)의 메뉴가 있다. 키를 누를 때까지 메세지를 넘길 것인가 넘기지 않을 것인가를 정한다.

· 음성 볼륨(音聲ボリューム) : 음성의 크기를 정한다. LOW 쪽으로 막대가 가면 작게 HIGW 쪽으로 막대가 가면 소리가 크게 들린다.

· BGM 볼륨(BGMボリューム) : 배경 음악의 크기를 정한다. LOW 쪽으로 막대가 가면 작게 HIGW 쪽으로 막대가 가면 소리가 크게 들린다. 음악이 조용하고 잔잔한 편이니 크게 듣는 것이?

· 사람이 있는 표시(人がいる表示) : 한다(する)와 하지 않는다(しない)의 메뉴가 있다. 보통은 켜놓는 게 좋다.

프롤로그

그 미소는, 지금도 가슴속에서 떠나지 않는다.

그 여름의 나날에 푹 빠져, 지금도 가슴속에서 떠나질 않는다…..

이런 녀석과 드라이브라니 절대 싫다

옆에서 핸들을 쥐고 있는 놈은 중학교 시절부터 악연으로 맺어진 친구 「타키구치 요우스케(瀧口 洋介)」. 보기에도 화려한 녀석으로 초등학교 2학년때 첫 데이트를 시작으로 지금까지 연인이 없었던 때가 없는 괘씸한 녀석이다. 별로 넓지 않은 차 뒷자석에는 큰 기타 케이스가 자리하고 있었다. 이 큼직한 녀석 때문에 우리들은 남자 둘이서 서럽게 길을 떠나게 된 것이다.

타츠야 : 요우스케, 여자를 꼬실려고 이렇게 큰 짐을 갖고 온 거냐?

우리들이 가는 곳은 구립 사쿠라 제3중학교(區立櫻第三中學校) 테니스부 제 38기 졸업생 동창회. 간사를 맡고 있는

오른쪽부터 류우스케, 타츠야, 요우스케, 류우스케도 어렸을 땐 미소년?

「시라이시 류우스케(白石 龍助)」는 우리들 시절의 부장이었던 녀석으로 밥은 다른 사람의 두 배를 먹는데다 터프함도 다른 사람의 세배는 된다. 대뇌까지 근육으로 가득차 있는 게 아닌가하는 소문이 날 정도로 스포츠에 열심이었던 남자였지만, 그에 대한 다른 이들의 신뢰는 두터워 중학교 2학년 여름이 되자 전원 만장일치로 부장으로 선출되었다.

…선배님 더!…이게 아니군

요우스케가 약하다기보다는 왠지 혐오하던 「엔도 스스무(遠藤 進)」는 개성파가 모인 테니스부 중에 있어서도, 또한 특별히 이질적인 존재였다. 중학교 시절, 그는 여러 시험에서 최고의 자리를 지켜 「사쿠라 제3중학교 창립 이후 최고의 천재」라고 불렸다. 하지만, 이른바 「우등생」이 대부분 그렇듯, 그도 또한 상당히 운동 신경이 없어, 중학교 1학년 여름방학 직전에 그가 갑자기 테니스부에 들어오겠다고 하였을 때의 주변의 경악은 상당한 것이었다.

이런 식으로 훈련 대 악담의 순환은 2년 동안이나 끊임없이 계속되었다. 다행히 보람이 있어 엔도의 운동 신경은 눈깜짝할 사이에 향상되어 3학년 마지막 여름 대회에는 선발 선수로써 출장할 수 있을 정도의 실력 되었다. 이런 것도 상처투성이의 영광이라 할 수 있을 것인가….

……병약한 미소녀…..좀 뻔한…

「코바야카와 미즈호(小早川 瑞穗)」는 우리들 사이에서 아이돌 같은 존재였다… 중학교 2학년 봄에 전입해온 그녀는 투명한 하얀 피부와 무척 예쁘고 긴 머리카락을 지니고 있었다. 게다가 「어렸을 때부터 몸이 약하다」란 점까지 덧붙여지니 남자 녀석들이 가만 놔둘 리 없었고 그녀는 눈 깜짝할 사이에 학교 전체의 주목 대상이 되었다. 그런 그녀가 테니스부에 입부하니 이것은 실로 엔도가 입부했을 때 이상의 소동이 된 것은 말할 필요도 없다. 자연히 남자들의 관심은 그녀에게 집중되고, 모든 일에 대해 모두가 「쓸데없는 참견」을 하고 있었다. 보통이라면 다른 여자의 질투도 그녀에게 집중되겠지만 그녀의 성격이 너무 좋아 다른 이들과도 잘 지내고 있었던 것 같다.

그 시절의 나는 그녀와 이야기를 하는 것만으로 가슴이 떨렸고… 물론 자신의 마음속을 전하는 일 따위는….

헤어 밴드…헤어 밴드!?

「아키야마 미도리(秋山 みどり)」는 코바야카와씨의 친구였다. 중학교 시절의 그녀의 이미지는… 그다지 찐 건 아니지만, 그 큰 가슴과 둥근 얼굴 때문에 통통해

보이는 인상이 강하다. 그러고 보니 언제나 과자를 물고 다닌 것 같은… 그 때는 그녀가 요우스케와 사귄다는 건 상상도 하지 않았다. 서로 아는 사이가 사귀기 시작한다는 것은, 무언가 복잡한 심경이 되는 것으로, 고등학교 1학년 여름에 둘이 사귀기 시작했다고 들었을 때도 마음 속 깊이 축하해줄 수는 없었다… 그리고 그리고 나서 얼마후 둘이 헤어졌다고 들었을 때 이상하게도 안심하는 나 자신을 보면서…조금 놀라기도 했다.

에는…외국인인가? 그 뒤에 서있는 이상한 놈은 대체!?

「변했다」라는 것은 좀 너무한 표현이지만, 잡지 같은데서 보는 「카노 마코트(狩野 眞琴)」의 이미지는 중학교 시절과는 꽤나 달랐다. 중학교 시절의 그녀는 테니스부에 소속되어 있긴 했지만, 반 대표인 도서 위원으로 뽑혀버렸기 때문에, 테니스 연습보다도 도서실에서 위원의 일을 하고 있을 때가 많았다. 방과후, 클럽 시간 틈새에 학교 건물을 올려다보면, 3층 도서실 창문에서 교정을 보고 있는 카노의 모습을 자주 보았다. 그때, 그녀는 무엇을 보고 있었을까……결국, 그녀는 그다지 클럽에 얼굴을 내보이지 않고, 졸업식을 맞이하고 말았다.

앗, 피크라도 날려주세요.

「오가타 시즈카(緒方 靜香)」는 눈빛이 날카로운 애였지만 이야기해보면 시원스런 성격의 무척 좋은 애였다. 테니스 실력도 남자에게 지지 않을 정도라 그녀가 중심인 여자부는 지역 내에서도 주목을 끄는 존재였다. 이대로 나가면 남자만 제대로 하면 지역 우승도 꿈이 아니라며 주위의 기대도 커져가고 우리들은 봄 방학을 반납하고 맹훈련이었다… 하지만… 중학교 3학년이 되고 나서, 시즈카는 점점 거칠어지기 시작, 클럽 활동은 커녕 수업도 빠지는 일조차 있었다. 묘한 남자와 사귀기 시작했다던가, 가정 문제라던가, 여러 소문도 흘렀지만 그녀에게는 결국 아무런 설명도 없었다. 여름 대회 직전에, 클럽 활동에 거의 모습을 드러내지 않는 그녀에게, 모두 참을성을 잃고 있었다… 그 이후 시즈카는 두번 다시 클럽 활동에 나오지 않았다. 그녀가 빠진 중학교 테니스 전국 대회 지역 예선은 여자부가 고전. 우리들 남자는 엔도와 요우스케의 예상 밖의 활약 덕에, 겨우 상위권에 들어갔을 뿐 종합 성적으로는 그다지 높지 못 하고 본선에 올라가지 못했다. 우리들 3학년 마지막 여름은 이렇게 끝났다… 그후 시즈카의 졸업을 기다리고 있었다는 듯 그녀의 집은 이사가고 말고, 이후 어떻게 지냈는지도 모른다.

역시 소꼽친구가…까악 아유 선배님…

「와카바야시 아유(若林 鮎)」는 나의 소꼽친구. 우리집 근처에 있는 「교신(魚辰)」이라는 생선가게 딸로 마치 남자 같은 여자애이다. 입버릇은 나쁘지만 운동 신경이 뛰어나 단체전에서는 패했던 그 여름 대회에서도 개인전에서 4위에 입상하는 대활약을 보여주었다. 당연히 주위의 「하급생 여자애」들이 가만 놔둘 리가 없었고 아유가 코트에 올라가면 여기저기에서 달콤한 응원소리가 들렸다. 그냥 구경만 하고 있던 우리들에게 '너희들도 열심히 하라고'라며 코트로 돌아가는 아유의 뒷모습이 왠지 좀 어른스럽게 보여… 어쩐지 자신이 버려진 듯한 느낌이 들었다. 지금 생각해보면 내가 아유를 멀리하게 된 것은, 그때부터였는지도 모른다…

그녀에게 채이는 것이 무서웠던 것이 아니다. 여러 일이 있었지만 마지막에는 모두 함께 웃을 수 있었던 그때…「친구」로써 만들어진 「고리」같은 것을 지키고 싶었다. 자신이 그녀에게 고백을 하는 것으로, 채이던, 잘 되던, 그 고리의 형태를 부수는 듯한 느낌이 들어… 그것이 무서워서 말하지 못 했다…

'이제 너도 애인없이 지낸지 19년! 이번 동창회를 기회로 애인을 만들라구'라는 요우스케.

시쿠라 제3중학교 테니스부 38기생 전원이 사진 한 방!

…이렇게 해서, 우리들 10대의 마지막 여름이 시작되었다. 그것은, 그때에 두고 온 수많은 사랑과 재회하는 여름이었다.

블루 포레스트 민박집

왠지 류우스케의 분위기와는 맞지 않는 민박집의 모습에 놀라는 두 명.

…근육남은 싫어

'대체 왜 이런 민박집이야?'라며 따지는 요우스케. 그러나 우선 그 이야기는 둘째치고 빨리 들어가자고 타츠야가 보챈다.

여기서 6일간 매일 술(?)을 먹게 된다.

류우스케는 앞으로 6일간의 일정에 대해 설명을 한다. **'첫째날과 둘째날은 마코토가 모델 일 때문에 바쁘기 때문에 오지 못 하기 때문에 자유 행동. 셋째, 넷째날은 오전중에 테니스 연습 오후에는 자유 시간. 4일째 밤에는 담력 시험, 5일째 낮에는 바베큐, 6일째 밤에는 호시후루사토 고원 여름 불꽃놀이(花火大會)가 있으니까, 그 후에는 이 방에서 친목회로써 연회를 연다!'**

요우스케가 같이 돌아볼까하고 물어보는데.

선택지 요우스케와 같이 건다 (洋介と一緒に行動する)/혼자 행동한다(一人で行く)

앞으로 일주일간 '호시후루사토 고원'에서 개최되는 동창회에서 타츠야는?

방 모양은 모두 똑같다. 모모코씨의 방만 제외하고

코바야카와 미즈호편

선택 항목에서 '혼자 행동한다'를 골라준다. 요우스케와 함께 있으면 안 좋은 일만 생긴다며 혼자 나가는 타츠야.

첫째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(우리들의 방)	요우스케	一人で行く
10:00	아유, 카나코의 방	아유	鮎も誘えば良かったな
10:20	풍차	미도리&미즈호	瑞穂と會話する
10:40	목장	미도리&미즈호	
11:00	플레이 룸	아유	一緒に行こうか
11:20	이글 네스트	카나코	
11:40	민박집 앞	아유	
12:00	오락실	요우스케	
12:20	역	아유	
12:40	신사	미즈호	
13:00	카페	스스무	
13:20	오락실	아유	まだ鮎と話しをする
13:40	유원지	아유	
14:00	호수	시즈카	
14:20	유원지	스스무	
14:40	역	아유	知りたい/わかったつきあってやるよ
15:00	오락실	아유	
15:20	역	요우스케	
15:40	호수	미즈호	☆
16:00	테니스 코트	아유	
16:20	목장	스스무	
16:40	유원지	류우스케	
17:00	다리	미즈호	
17:20	테니스 코트	카나코	まさか…龍助の戀人とか?
-밤-			
–	(플레이룸)	· 미즈호	
		· 아유	
		· 미즈호	
		· 아유	
		· 요우스케	
20:20	미즈호의 방	미즈호	
20:40	역	요우스케	
21:00	미술관	스스무	
21:20	뒷뜰	아유	☆實は鮎に見とれてたんだ…
21:40	류우스케의 방	류우스케	

선택항목 등 – 선택항목이 나타날 경우 그 항목을 골라준다
☆ : 이벤트가 있는 곳을 나타낸다.

[AM 10:00] 아유가 왜 혼자 갔냐며 화를 낸다.

선택항목 아유도 같이 가자고 할 걸(鮎も誘えばよかったな)/그다지 상관 없잖아?(別にいいじゃないか)

'아유도 같이 가자고 할 걸'을 골라 준다. 그렇게 말하자 갑자기 아유의 기분이 풀어진다.

[AM 10:20] 미도리와 미즈호가 있다. 예전과 별 다름 없는 미즈호의 모습.

선택항목 미도리와 이야기한다(みどりと會話する)/미즈호와 이야기한다(瑞穂と會話する)

'미즈호와 이야기한다'를 골라준다. 그러나 미즈호와는 그다지 이야기하지 못 하고 계속 미도리만 말을 한다. 무언가 요우스케에 대한 이야기를 꺼내려하지만, 미도리는 이야기하지 않는다.

[AM 10:40] 미도리는 요우스케에 대해 말할 게 있는 거 같지만 '스스로 이야기한다'며 그냥 가버린다.

[AM 11:00] 갑자기 아유가 집합 시간인 6시까지 같이 돌아다니자고 물어본다.

선택항목 같이 갈께(一緒に行こうか)/무슨 소릴 하는 거야(何を言い出すんだよ)

'같이 갈까'라고 말해도 아유는 마음이 변했다며 '미아가 되지 않도록 조심해'라고 말하고 그냥 가버린다.

[AM 11:20] '카나코'라는 이상한 여자애와 만난다. 테니스부의 후배라고 하는데 도대체 왜 그녀가?

[PM 12:20] 아유는 '여기까지 와서 너를 봐야겠냐'라면서 투덜대는데, 아유는 대학교에서 교사가 되기 위한 공부를 하고 있다고 한다. 타츠야는 아유가「학생에게 인기있는 선생님」이 될 거라고 생각한다. 또한 아유는 '블루 포레스트'는 카나코가 정한 것이라고 말해주고는 덥다고 투덜대고 떠난다.

[PM 12:40] 혼자 있는 미즈호를 보고 타츠야는 걱정한다. '몸도 안좋을텐데' 하지만 그런 걱정이 귀찮은 듯, '나는 걱정하지 않아도 괜찮아'라며 떠나는 미즈호. 타츠야는 미즈호가 걱정된다.

[PM 1:00] 엔도는 멋진 청년으로 성장해 있었다. 엔도는 타츠야에게 다른 여자들의 소식을 물어보지만 타츠야는 '아유와 요우스케 외에는 나도 오랜만…'이라며 모른다고 한다. 그냥 가버리는 엔도.

[PM 1:20] 아유와 다시 만난다. '왜 또?'라며 짜증을 내는 두사람. '더우면 짧은 걸 입지 그래'라는 타츠야의 질문에 '너라면 길거리에 수영복 하나 입고 돌아다닐 수 있겠어?'라며 애매한 대답을 한다. 너무 극단적이 아닐까?

선택항목 다른 곳으로 간다(他の場所に行く)/계속 아유와 이야기를 한다(まだ鮎と話しをする)

'계속 아유와 이야기를 한다'를 골라준다. 그러자 아유는 요우스케와 미도리의 관계에 대해 물어본다.

[PM 2:20] '요우스케 이외에도 만나고 싶지 않은 상대가 있다'라는 엔도의 말에 그가 누구일까 궁금해하는 타츠야.

[PM 2:40] 이 고원에는 목장이 있다며 좋은 정보(?)를 가르쳐주겠다고 아유가 말한다.

선택항목 알고 싶다(知りたい)/알고 싶지 않다(知りたくない)

타츠야는 알고 싶다고 말한다. 그러자 이 목장에서는 '소 젖을 짤 수 있다!'라며 같이 가자고 한다.

선택항목 알았어 같이 갈께(わかったつきあってやるよ)/후회할걸(後悔するぞ)/난 어린애가 아냐(子供じゃないんだから)

타츠야는 같이 가자고 말한다(わかったすきあってやるよ).

[PM 3:00] 타츠야는 아유와 이야기를 한다. 잡담일 뿐…

[PM 3:20] 요우스케와 만나 미즈호를 보았다는 이야기를 한다. 그리고 왠지 기분이 안 좋아 보였다는 말도. 그러자 요우스케는 '단지 부끄러워할 뿐이다'라며 미즈호와 만났다는 신사로 가버린다.

호수를 바라보는 미즈호

[PM 3:40] 그곳에 앉아있는 미즈호를 걱정하는 타츠야. 그러나 타츠야의 존재를 알아채지도 못 하고 '내일 모레'라고 하며 가버린다.

[PM 4:20] 엔도가 요우스케와 만나 싸우지 않았나하고 타츠야는 걱정하지만 그런 일은 없었다고 한다. 미즈호와 만났다는 이야기를 하자, 그녀에 대해 걱정하며 어디에 있었냐고 물어보는 엔도. 그리고 그녀를 찾아 가버린다.

[PM 5:00] 창백한 얼굴의 미즈호를 만난다.

[PM 5:20] 카나코에게 어떻게 자신을 알고 있는가와 류우스케와의 관계에 대해 물어본다.

타츠야는 '설마…류우스케의 애인?'이라고 물어본다. 당황하며 가버리는 카나코.

이제는 집합시간, 모두가 모여 놀기로 하고 카나코를 류우스케가 소개한다. 그리고 시즈카에게 건배를 청하는 류우스케. 하지만 시즈카는 주저한다. 그런 시즈카를 도와주는 아유. 시즈카는 이전의 자신의 잘못을 뉘우치며 건배를 한다. 그 말을 듣고 불평을 털어놓는 요우스케를 아유가 스트레이트 펀치로 날려버린다.

부끄러워하는 시즈카. 건배!

● 미즈호에게 말을 걸어보자. 이야기를 하던 도중 미도리가 나타나 미즈호를 데려가 버린다.

● 아유에게 말을 걸어보자. 귀여운 카나코와 같이 지내게 되어 기쁘다는 아유.

● 미즈호에게 말을 걸어본다. '코바야카와씨와 이야기하는 것만으로 기쁘다'고 하자 부끄러워하는 미즈호. 그때 또 미도리가 끼어들어 데려가 버린다.

● 아유에게 말을 걸어본다. 술이라고 해도 알콜이 거의 없는 '모양만 술'을 먹고 취해서 난리 치는 아유. 시즈카가 엔도와 싸우고 나가버렸다는 것을 알려준다.

● 요우스케에게 말을 걸어본다. 미즈호에게 다가가려 해도 미도리가 방해를 해서 다가갈 수 없다고 투덜댄다. 슬슬 연회도 끝나고 해서 돌아보려 한다.

[PM 8:20] 미즈호의 몸을 걱정해주지만 미즈호는 친구들과 놀 수 있는 체력조차 없다고 아쉬워한다.

[PM 9:00] 아직도 코바야카와를 좋아하냐는 엔도의 말에 당황하는 타츠야. 그러자 엔도는 '어렸을 때의 감정으로 지금의 코바야카와에게 다가가면 안된다'라며 충고를 한다. 대체 무슨 의미?

아유의 아름다운 모습

[PM 9:20] 아유가 별하늘을 보며 감상에 빠져있다. 그녀와 같이 하늘을 바라보고 있으면 그녀가 물어본다.

'실은 아유에게 빠져있었어'라고 말하자 어색한 분위기가….

[PM 9:40] 류우스케는 잔다고 한다.

이 녀석을 매일 …밤마다 봐야한다니. 그것도 같이 잔다구?

오늘 하루도 보람차게 마쳤다(보람찬 하루일을 끝내고 나면~?). 하루 있었던 일에 대해 돌아보며, 요우스케가 여자애들에 대해 한마디씩 한다. 무슨 논평가도 아니고.

둘째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)	아유	一人でブラつこうかな?
09:20	다리	류우스케	
08:20	민박집 앞	아유	
08:40	미술관	스스무	
09:00	역	아유	
09:40	신사	시즈카	何でモデルが嫌いなの
10:00	이글 네트스	미도리	
11:40	미술관	시즈카	えっ, ばれた?
12:00	다리	미즈호	
12:20	산책길	스스무	
12:40	오락실	아유	
13:00	민박집 앞	미즈호	
13:20	호수	스스무	
13:40	교회	카나코	
14:00	플레이룸	미즈호	
14:20	오락실	요우스케	
14:40	다리	미도리	
15:00	역	요우스케	
15:20	유원지	아유	
15:40	산책길	미도리	
16:00	카페	아유	
16:20	교회	스스무&미즈호	☆
16:40	미술관	미도리	
17:00	민박집 앞	모모코	確かに女の子向けですよね
17:20	민박집 앞	류우스케	
-밤-			
–	(플레이룸)	·미즈호	
		·아유	トイレまでは尋常じゃないな
		·아유	
		·스스무	
		·스스무	
20:20	미술관	미즈호	道ともめてたみたいだけど
20:40	역	아유	一緒に旅行に来たこと?
21:00	역	미즈호	
21:20	오락실	요우스케	
21:40	카페	아유	

아침부터 아유가 무참하게 깨우고는 같이 나갈 것인가 물어본다.

혼자 돌아다니기로(一人でブラつこうか?) 한다.

[AM 8:00] 미즈호가 혼잣말을 하고 있다. '미도리가 잘 된다면 나에게도 기적이…' 그것은 무슨 의미일까?

[AM 9:40] 모델을 하는 카노가 온

선택항목 같이 나갈까?(一緒に出かけるか?)/혼자 돌아다닐까?(一人でブラつこうか?)

다고 하자 왠지 싫은 내색을 하는 시즈카.

선택항목 시즈카도 모델로 나서면 잘 나갈껄?(静香だってモデルでいけるだろ)/왜 모델이 싫니?(何でモデル嫌いなの)

왜 모델이 싫은지 물어보자, 자신은 화장품 일로 여러 모델을 만나지만 모두 별 볼일 없는 녀석들이라 싫다고 한다.

[AM 10:00] 미도리가 왠지 우울한 얼굴을 하고 있다. 무슨 일일까?(실은 미도리편을 보면 알 수가…)

[AM 11:00] 코바야카와는 '타츠야는 즐거워 보여서 부러워'라고 한다. 대체 무슨 일이지?

[AM 11:20] 미도리는 괜찮은 척을 하지만 전혀 아닌 듯 싶다.

[AM 11:40] 내일 시즈카가 테니스를 하는 것을 볼 수 있다고 하자 뭔가 야한 상상을 하는 거 아니냐고 시즈카가 따진다.

선택항목 엇 들켰다?(えっ、ばれた?)/그럴리 없잖아?(そんなコトあるわけないだろう!)

'앗 들켰다?'라고 한번 놀려주자. 하지만… 테니스할 때 입는 스커트는…

[PM 12:00] 미즈호는 자신의 세계에서 생각의 빠지는 애였구나…

[PM 12:20] 미즈호를 꼬시기 좋은 장소를 찾는다는 엔도. 그러나 가르쳐 주지는 않는다.

[PM 1:00] 옛날에 자신을 위로해줘서 고맙다고 하는 미즈호. 그 이야기를 들으면서 미즈호가 테니스복을 입은 것을 생각하는 타츠야. 너도 마찬가지야!

[PM 2:00] 미즈호가 미도리를 찾고 있다. 대체 무슨 일이?

[PM 2:20] 요우스케 역시 무언가 이상하다.

[PM 2:40] '같이 정신적 피해를 입고 불행해지자. 때로는 불행을 맛 보는 것도 좋은 경험이 될 꺼야.' …미도리가 이상한 이야기를 한다.

[PM 3:00] 요우스케와 부딪힌다. 무언가 생각을 하고 있었던 것일까?

[PM 4:00] 미도리를 걱정하는 아유. 미도리도 그렇고 요우스케도 그렇고 대체…

엔도와 미즈호가?

미즈호와 엔도가 이야기를 나누고 있다. 엔도가 말한다. '그 사람이 옳지 않아. 나는 그에게 5년간 배웠고 스포츠 만능인 그를 동경해서 테니스부에 들어왔지만 그가 말하는 소위 비효율적인 인간과 만나면서 내 생각은 바뀌었어. 그리고 반대로 그의 생각에 대해 의문을 품게 되었다구! 그는 널 이용했을 뿐이야' …하지만 그것을 부정하며 떠나가는 미즈호. 엔도가 아는 사람이 미즈호와 사귀고 있었다는 사실을 알게된 타츠야.

[PM 5:00] '블루 포레스트'라는 민박집의 이름에 대해 걱정하는 모모코씨.

'분명 여자애 취향이지만 평소에 여자 손님만 있는 것도 아니니까 괜찮지 않나요?'라고 말해보지만 별로 도

선택항목 분명 여자애 취향이군요(確かに女の子向けですよね)/저는 마음에 들었는데요(オレは気に入りましたけど)/그러니까…으으응…(ええと…う〜〜ん…)

움이 되지 못한 것 같다.

[PM 5:20] 류우스케도 미도리가 이상하다고 한다. 요우스케와 미도리 사이에 무슨 일이 있었던 것일까?

다시 저녁시간이다. 류우스케가 마코토와 더불어 불청객, 쿠라카케 후지오가 왔다는 것을 말한다.

모두가 모여 즐겁게~

류우스케가 '풍차'의 도움으로 연회를 열 수 있게 됐다면서 무라타 미유키를 소개한다.

● 미즈호에게 말을 걸어본다. 그러나 미즈호는 없다. 역시 엔도와의 일 때문인가?

● 아유에게 말을 걸어본다. 후지오가 너무 따라다녀서 마코토가 불쌍하다고 한다. 후지오는 화장실까지 따라가려고 했다는데?

선택항목 변태는 너무 지나친 거 같은데(変態は言い過ぎたと思うな)/화장실까지라니 심상치 않은데(トイレまでは尋常じゃないな)/사랑은 사람을 미치게 하는 법이지(恋は人を狂わせるんだよ)

'화장실까지라니 심상치 않은데?' 라고 말해준다

● 스스무에게 말을 걸어본다. 자신이 화를 낸 것에 대해서 사과한다. 옛날에는 그렇지 않았는데. 미즈호에 대해 엔도가 물어보자 '너는 무언가 알고 있나?'라고 해도 타츠야와는 상관이 없다면서 말을 해주지 않는다.

● 스스무에게 말을 걸어 본다. 코바야카와는 지금 자고 있지만 걱정된다고 한다.

[PM 8:20] 몸이 나빠서 저녁 식사에 나오지 않았다고 하는 미즈호.

선택항목 아니, 아무것도 아냐(やっぱり何でもない)/스스무하고 싸우고 있었던 거 같은데(進ともめていたみたいだけど)

'스스무와 싸우고 있었던 거 같은데?' 저녁 교회 앞에서 엔도와 싸우고 있었던 것을 들어버렸다고 말하며 도움이 될 수 있는 일이라면 도와주겠다고 하지만 미즈호는 자신의 문제라면서 말없이 가버린다.

[PM 8:40] 이런 건 오랜만이라고 아유가 말한다.

선택항목 같이 여행 온 거?(一緒に旅行に来たこと?)/혼자 밤에 걷는 거?(夜の一人歩き?)

'같이 여행 온 거 말이니?' 라고 말하자 뭐가 오랜만이냐며 화를 내며 아유가 가버린다.

[PM 9:00] 미즈호는 별 이야기 없이 사라진다.

[PM 9:20] 무언가 이상한 이야기를 하고 요우스케는 가버린다.

[PM 9:40] '내가 애인이 되줄까?' 라며 놀리고 사라지는 아유.

다시 요우스케와의 이야기. 미즈호는 내일 테니스에 꼭 나올 것이라고 한다. 그리고 자신이 도와줄테니 내일

까지 꼭 한 명의 여자를 정해두라고 한다. 잠에 들기 전에 요우스케는 아직 미도리를 좋아하는 게 아니냐고 물어보고 잠에 든다. 잠에 빠진 타츠야를 보고 '쓸데 없는 거만 감이 좋군…' 하며 요우스케가 투덜거린다.

셋째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)	미즈호	(같이 가자고 온다)
–	(테니스)	· 미즈호	
		· 아유	
		· 미즈호	
		· 아유	
		· 스스무	
		· 아유	
		· 요우스케	
		· 스스무	
		(미즈호 쓰러지다)	
		마코토	それは言い過ぎだよ
13:00	미도리 · 미즈호의 방	요우스케/시즈카/미즈호/아유	ノックをする☆
13:20	아유 · 카나코의 방	카나코	
13:40	식당	모모코 · 카나코	☆とっても美味しいよ
14:00	오락실	시즈카	
14:20	테니스 코트	요우스케	
14:40	플레이룸	스스무	
15:00	목장	류우스케	
15:20	민박집 앞	미유키	
15:40	카페	미유키	
16:00	신사	요우스케	
16:20	역	모모코	
16:40	교회	요우스케	
17:00	민박집 앞	미유키	
17:20	다리	미도리	☆そんな心配はしてないけどね
-밤-			
–	(플레이룸)	· 아유 (내일 테니스)	参加しない
19:20	미도리 · 미즈호의 방	미즈호	☆瑞穂を励ました話を聞く/うん、良いよ/うん!
19:40	미도리 · 미즈호의 방	미즈호/아유	
20:00	미도리 · 미즈호의 방		
20:20	테니스 코트	요우스케	
20:40	뒷뜰	아유	☆
21:00	이글 네스트	스스무	教會で一件を見ていたことを話す☆
취침	(우리들의 방)	(누굴 고를 것인가?)	미즈호

오늘도 역시 아유가 와서 깨우고, 아침을 먹으러 왔지만 아무도 없다.

미즈호의 슬픈 모습. 그리고 테니스 웨어. 어제의 일은 미안하다고 한다

● 미즈호가 나타나 자신의 일을 걱정해 주었는데 그렇게 말해서 미안하다고 한다.

● …모모코씨가 늦었다며 빨리 가라고 말해준다. 벌써 시간은 7시 반. 류우스케에게 혼나지 않으려면 빨리 테니스 코트까지 가야만 한다.

● 미즈호에게 말을 건다. 미즈호의 몸을 걱정해주지만 미즈호는 괜찮다고 한다.

● 아유에게 말을 건다. 쓸데없는 농담이나…

● 미즈호에게 말을 건다. 역시 몸을 걱정해 주지만 괜찮다고 한다.

● 아유에게 말을 건다. 역시 아유도 미즈호의 몸이 걱정된다고 한다.

● 스스무에게 말을 건다. 미즈호의 테니스복을 입은 모습이 멋지다고 동감하는 둘. 그리고 시즈카를 왜 그리 싫어하냐는 타츠야의 질문에 '그 여름 대회에서 문제가 생긴 건 시즈카 탓이잖아?' 라며 반문하는 스스무.

● 아유에게 말을 건다. 아유는 타츠야보고 테니스나 하라고 한다.

● 요우스케에게 말을 건다. 뭘 입어도 멋있다고 자신하는 요우스케. 그리고 미즈호에게 다가가려 해도 미도리 때문에 어렵다고 한다.

● 스스무에게 말을 건다. 스스무는 미즈호에게 좀 쉬라고 타츠야보고 말하라고 한다. 그때…

불타는 테니스!

● 류우스케가 와서 테니스를 하자고 한다. 그리고 타츠야는 일방적으로 지고 만다. 게임이 끝나고 잠시 쉬려고 할 때, 미즈호가 쓰러진다.

갑자기 쓰러진 미즈호…

● 마코토는 '아무리 그래도 저건 너무한 거 아니냐' 고 한다

선택항목 그건 너무한 말이야(それは言い過ぎだよ)/그럴 리는 절대 없어(そんな事は絶対にないよ)/분명 무모한 게 같아(確かに無謀だと思うよ)

'그건 너무한 말이야' 라고 말하자 화를 내며 가버리는 마코토. 미도리는 마코토의 말에도 일리는 있다고 한다.

● 카나코가 나타나 왜 류우스케 선배까지 따라갔냐고 한다. 겨우 겨우 카나코를 납득시킨다. 그때 갑자기 미유키의 난입! 결국 두 여자의 싸움은….

● 미도리가 아무래도 걱정되니 민박집에 한번 가보자고 한다.

● 류우스케는 미도리가 쓰러진 것은 자신의 탓이라고 자책하지만 미도리는 그렇지 않다고 말해준다.

[PM 1:00] 요우스케와 말다툼을 하고 있자 시즈카가 나타나 시끄럽다고 한다. '정말 이럴 때 남자는 도움이 안된다' 라고 하는데,

노크한다(ノックをする)/이대로 떠난다(このまま立ち去る)

그래도 방 앞까지 왔으니 노크를 해본다.

미즈호는 자신이 미안하다고 한다

[PM 1:40] 모모코와 카나코가 쿠키를 굽는 것을 본다. 카나코가 타츠야보고 맛을 봐달라고 하는데

선택항목 정말 맛있어(とっても美味しいよ)/조금 단가…(ちょっと甘いかな…)

맛있다고 대답해준다. 그리고 미유키 일 때문에 걱정되지 않느냐고 하니 괜찮다고 한다.

[PM 5:20] 미도리가 다리 위에서 고민하고 있다. 자신이 무슨 이상한 생각을 하고 있는 듯 하냐고 묻는데,

선택항목 그런 걱정은 안했는데(そんな心配はしてないけどね)/당장이라도 뛰어내리는 줄 알았어(今にも飛び降りるか思った)

'그런 걱정은 안했다' 라고 하니, 미도리도 그 말을 듣고 힘을 내겠다고 한다. 다시 저녁시간. 역시 미즈호는 참석하지 않았다.

● 아유에게 말을 건다. 아유는 자신의 힘을 미즈호에게도 나누어주고 싶다고 하는데, 오늘 미즈호가 쓰러진 일도 있고 해서 류우스케가 내일 테니스 참가 여부를 물어본다.

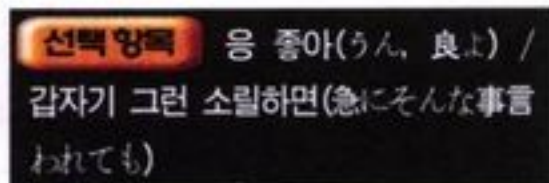
참가한다(参加する)/참가하지 않는다(参加しない)

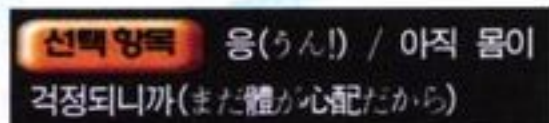
참가하지 않는다를 고른다. 그러자 아유가 뭔가 수상쩍다는 듯 이상한 말을 하고 간다.

[PM 7:20] 어째서 타츠야가 미안해 하냐면서 예전부터 그랬었다고 한다. 그리고 자신을 북돋아준 적도 있다고 하는데,

선택항목 엔도에 대해 물어본다(遠藤の事を聞く)/미즈호를 북돋아준 이야기를 듣는다(瑞穂を励ました話を聞く)

'내가 언제 코바야카와를 북돋아준 적이 있었냐' 라고 물어보자, 미즈호가 나중에 자신의 부탁을 들어주겠냐고 물어본다.

> **선택항목** 응 좋아(うん, 良よ) / 갑자기 그런 소릴하면(急にそんな事言われても)

할 수 있다고 대답한다. 그러자 예전 자신이 빈혈로 쓰러져 벤치에 앉아 있을 때 타츠야가 와서 격려해 주었다고 한다. 그리고 그녀의 부탁이란 것은 이곳에 있는 스완 레이크에서 보트를 같이 탔으면 한다는 것이다.

> **선택항목** 응(うん!) / 아직 몸이 걱정되니까(また體が心配だから)

물론 탄다고 대답한다. 드디어 데이트 약속!

[PM 7:40] 미즈호가 자는 모습을 보고 있을 때 아유가 들어온다. 그때 '기다려 두고 가지마…' 라는 미즈호의 잠꼬대가 들린다.

[PM 8:20] 요우스케는 무언가 걱정이 있는 듯 하지만 말을 하지 않는다.

[PM 9:00] 스스무가 할 이야기가 있다고 해서 같이 앉는다. 스스무는 미즈호에 대해 할 말이 있다고 하는데

교회에서의 일을 보고 있었다는 것을 말한다(教會での一件を見ていた事を話す)/가만히 있는다(黙っておく)

교회에서 있었던 일을 이야기한다. 그러자 갑자기 흥분해서 멱살을 잡는 스스무. '자신은 제대로 듣지 못 했다' 라면서 스스무에게 자세하게 이야기해 달라고 한다. 그러자 스스무는 미즈호에게는 '3년 동안 사귀던 남자가 있었다' 라는 충격적인 이야기를 꺼낸다. 그 남자는 교생 실습으로 미즈호의 고등학교에 나와 학생에게 손을 댄 파렴치한 남자라고 한다. 그리고 그 남자는 자신의 가정교사였기 때문에 미즈호를 노리고 우연을 가장하여 그 학교에 들어간 것일 거라는 말을 한다. 자신은 어렸을 때 그 남자의 논리정연한 생각이 마음에 들었었지만 테니스부에 들어온 이후 자신은 변했고 또한 그 남자는 그것이 맘에 안들었을 것이 틀림없다고 했다.

스스무와 타츠야?

스스무: 그 여름 대회에서…녀석과 나는 내기를 했지. 우리들이 이기면 내가 원하는 대로 너희들과 함께 도립 고등학교로. 지면 녀석이 권하는 대로 진학교로 가기로.

타츠야: 그런 내기를 했던 거냐!?

스스무: 결국 너희들과…헤어지게 되었지. 그건… 그래도 그건 그 정도로 상관없어.

스스무: 녀석은…녀석은 내게서 동료를 빼앗는 것으로 끝나지 않고 내 동경의 대상이라고 말해버린 코바야카와씨마저 빼앗아가버린 거야…

엔도는 거기까지 말하고 고개를 숙여 부들부들 떨기 시작했다.

스스무: 하지만 나도 남자야. 그런 녀석이 상대라도 코바야카와씨가 행복하다면 그걸로 상관없다고 생각했었어… 계속 행복하길 바랬었지…

타츠야: 엔도…

스스무: 하지만…하지만…그녀석은… 코바야카와씨를 데리고 논 후…다른 여성과… 그리고, 오늘은…그 결혼식 날이었어… 그랬었구나… 코바야카와씨의 마음은 동창회를 즐길 만한 여유가 없었구나… 하지만 그것은 엔도도 마찬가지였다는 건가…

스스무: 미, 미안해… 내가, 또 이성을 잃다니…

스스무: 다만 너에게만은 코바야카와씨를 좋아하던 사람들로서, 라이벌로서… 말을 해야 공평할 거라고 생각한 거야.

타츠야: 이봐, 너 아까부터 '감정적이 되버려서' 라던가 '이성을 잃다던가' 라고 말하는데…

스스무: 아, 그래.

타츠야: 우린 원래 맨날 이성을 잃고 사는 녀석들이니 이제와서 그다지 신경쓸 필요 없다구.

타츠야: 난 말야 지금 이야기를 들어도… 코바야카와씨에게 뭘 해줘야할 지 모르고 네게 뭐라 말해야 좋을지도 모르지만 말야… 하지만 같이 노는 거라면 언제든지 같이 할 수 있어(…우우우 멋진 녀석…)

그리고 엔도와 즐기다 보니 이미 폐점 시간이 다 되어 있었다.

다시 또 보기 싫은 녀석, 요우스케는 이 곳에 밤새 놀 만한 곳이 없다고 투덜댄다. 그리고 어젯밤 말했던 누군가 한 명 상대를 정리하는 이야기를 꺼낸다. 잠에 들기 전에 마음에 두고 있는 상대를 고르게 된다.

이때 등장하는 순서는 어느 정도 호감도와 상관이 있다. 자, 미즈호편이니 '미즈호(瑞穗)' 를 골라주면 된다. 지금부터 로드와 세이브할 때의 목소리가 징그러운 요우스케에서 지금 골라준 여자로 바뀌게 된다.

넷째날

-낮-

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
08:00	민박집 앞	미도리	可愛いよ
08:20	산책길	요우스케	
08:40	교회	후지오	
09:00	민박집 앞	미유키	
09:20	다리	요우스케	
09:40	역	카나코	
10:00	역	모모코	
10:20	미술관	스스무	
10:40	오락실	미유키	そんな事言われても困る
11:00	테니스 코트	시즈카/아유	
11:40	풍차	시즈카	追いかけない
12:00	역	미도리	
12:40	호수	스스무	

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
13:00	카페	마코토	
14:20	민박집 앞	아유	
14:40	민박집 앞	미즈호/요우스케/미도리	☆
15:00	식당	모모코	☆そんなに變わらないんじゃないかな?/今から學生に戻っても遅くない/できたらまたココに來たいな
15:20	미술관	아유	
15:40	풍차	미유키	
16:40	역	모모코	
-밤-			
19:00	유원지	스스무	
19:20	역	미도리	
19:40	시즈카 · 마코토의 방	시즈카	
–	(신사)	· 미즈호	
		· 아유	
		· 스스무	
			(파트너는 미즈호)
		미즈호	俺でよければ、ぜひ
21:30	카페	아유	
21:50	미도리 · 미즈호의 방	미도리	
22:10	뒷뜰	카나코	
22:30	뒷뜰	류우스케/카나코	

● 무참하게 아유가 프라이팬으로 두들겨서 깨운다. 날 죽여라……

[AM 8:00] 갑자기 미도리가 나 귀엽니?하는데…

선택항목 예뻐(綺麗だよ)/귀여워(可愛いよ)/보통인가(普通かな)

귀엽다고 말해준다고 손해볼 건 없다.

[AM 8:20] 요우스케도 미즈호를 찾고 있다.

[AM 10:20] 스스무는 요우스케를 찾고 있다.

[AM 10:40] 미유키가 놀아달라고 하지만, 미즈호가 있으니…

선택항목 알았어 알았어(分かった分かった!)/그런 소릴하면 곤란해(そんな事言われても困る)

'그런 소릴하면 곤란해'라고 거절해주자.

[AM 11:00] 시즈카는 타츠야와 한 판 붙은 뒤 사라지고, 아유는 그런 시즈카를 찾아간다. 그리고 카나코와 다시 일전! 그리고는 타츠야 KO. 카나코의 말로는 스스무 때문에 아유와 시즈카가 싸웠다고 한다. 카나코의 말로는 아유가 시즈카에게 '좋아한다면 좋아한다고 말해버려!'라고 해서 그렇다고 하는데….

선택항목 쫓아가지 않는다(追いかけない)/쫓아간다(追いかける)

[AM 11:40] 시즈카가 나타나지만 '쫓아가지 않는다(追いかけない)'.

[PM 12:00] 미도리도 미즈호를 찾고 있는데?

[PM 12:40] 스스무는 요우스케와 미즈호를 찾고 있다.

[PM 2:20] 아유는 담력 시험을 기대하고 있다.

요우스케와 미즈호가 차에서 내린다. 둘은 무언가 비밀스런 이야기를 한 것 같은데. 타츠야가 따지자 요우스케가 달려든다. 그러나 '좋아하는 여자를 믿지 못하는 녀석을 때려봤자 무슨 소용이냐'라면서 가버린다. 그리고 그 장면을 미도리가 보고 만다.

[PM 2:40] 너 때릴래?

[PM 3:00] 모모코씨는 타츠야와 차를 한잔 같이 하자고 한다.

모모코씨는 자신이 나이를 먹었다고 말하는데…. 여기서 선택 항목.

선택항목 분명 조금 나이차는 있군요(確かに少し歳の差はありますよね)/나이 같은 건 생각해본 적 없는데(年齢の事なんて、考えた事ないけど)/그렇게 차이 없는 게 아닌가(そんなに變わらないんじゃないかな)

'그렇게 차이 나지 않는 것 같다'고 침 바르고 거짓말. 모모코는 대학을 그만두었다고 한다.

> **선택항목** 대학은, 재미있는데(大學って、樂しいのに) / 지금부터라도 학생으로 돌아가도 늦지 않아(今から學生に戻っても遲くない)

대학으로 가도 늦지 않다고 말해주지만 그래도 그녀는 지금의 일이 마음에 든다고 한다.

> **선택항목** 기왕이면 계속 여기에 있고 싶어요(できればずっとココにいたいな) / 가능하면 또 여기에 오고 싶어요(できたらまたココに來たいな) / 역시 도시가 좋아요(オレは、やっぱり都會の方がいいな)

다시 오고 싶다(できたらまたココに來たいな)고 말해주자.

● 저녁시간이 끝나고 담력시간까지 한시간이 남았는데… 시즈카는 의외로 그런 것에 약한 듯 싶다.

● 담력시험 장소인 신사로 가던 도중 아유 어택을 받고 얼어버린 타츠야. 그러자 시즈카도 나타나서 그 소리에 놀랐다고 했다.

● 미즈호에게 말을 건다. 왠지 미즈호는 겁을 먹고 있다.

● 아유에게 말을 건다. 타츠야가 무서운 거에 약하다는 것을 놀리고 있다.

● 스스무에게 말을 건다. 그는 안 무서운 척 하고 있으며 시즈카와는 절대 가기 싫다고…

담력 시험! 왜 얼굴을…?

● 담력 시험의 규칙은 파트너는 제비뽑기로 결정하고 사당에 가서 류우스케가 갖고 있는 동전과 같은 동전을 가지고 오는 것이라고 한다. 여자가 여섯명, 남자가 다섯명이기 때문에… 남자 한 명은 두번 갔다와야 한다고 하는데…

● 미즈호와 파트너. 역시 어제 밤에 결정한 상대와 같이 가게 된다.

● 미즈호는 왠지 무섭다며 딱 붙어서 같이 가자고 한다.

무…무서운 길…

● 미즈호와 좋은 분위기가 되고 있는데… 갑자기 스스무가 나타나서 방해를! 그러나 갑자기 나타난 모모코씨 귀신(?)에 놀라 자빠지고 만다. 그러나 미즈호와 타츠야는 정체를 알아차리고 전혀 겁을 먹지 않고 있다.

사당

● 동전을 집어들고 신사로 돌아오자 미즈호는 내일 같이 호수에 가자고 한다. 이것은 설마 데이트?

선택항목 나라도 괜찮다면 꼭(俺でよければ、ぜひ)/실은 다른 약속이 있어서(實は他の用事があって)

'나라도 괜찮다면 꼭 같이 갔으면…' 바베큐가 끝나면 산책길 앞에서 만나자고 한다.

[PM 9:50] 어제 스스무와 싸운 후 이야기한 '미즈호가 사귀고 있던 남자'에 대해서 미도리가 다시 한번 이야기해준다. 이미 알고 있다니까? '미즈호는 가련하고 순수하고 순진무구한 아이라고 생각하니?'라고 물어보는 미도리. '너는 과거까지 포함해서 모두 좋아할 수 있니?' 갑작스런 질문에 타츠야는 당황한다.

● 다시 자야할 시간(너희들 참 일찍 자는구나…)

● 낮에 싸웠던 일에 대해 서로 사과하고 그 장면을 미도리가 보고 있었다는 것을 타츠야가 요우스케에게 말해준다.

다섯째날

-낮-			
시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
08:20	다리	미도리	
08:40	이글 네스트	류우스케 · 미유키	
09:00	미술관	마코토	
09:20	역	카나코/류우스케	駅の方へかな?/夏奈子と話す
09:40	신사	시즈카	
10:00	신사	요우스케	
10:20	역	아유	
–	(강가)	· 미즈호	
		· 아유	
		· 스스무	
		· 요우스케	
		· 마코토	☆
		· 시즈카	☆
–	(데이트)	미즈호	☆助けを呼びに行ってくる/とりあえず中に入る
-밤-			
19:30	미도리 · 미즈호의 방	미도리/미즈호	
19:50	역	미도리	
20:10	미술관	스스무	
20:30	신사	아유	
20:50	오락실	미도리	
21:10	이글 네스트	시즈카/스스무	☆
21:30	뒷뜰	류우스케/카나코	
21:50	식당	아유	

● 이번에는 미즈호가 와서 깨워준다! 아유의 부탁으로 깨우러 왔다고 한다. 아침을 먹고 있는데 미즈호가 나타나서 '바베큐가 끝난 후 데이트 약속 잊지마'라고 다시 한번 상기시켜 준다. 데이트 장소는 어디였을까?

[AM 9:20] 카나코는 울면서 뛰어가고, 류우스케는 그런 그녀를 찾는다.

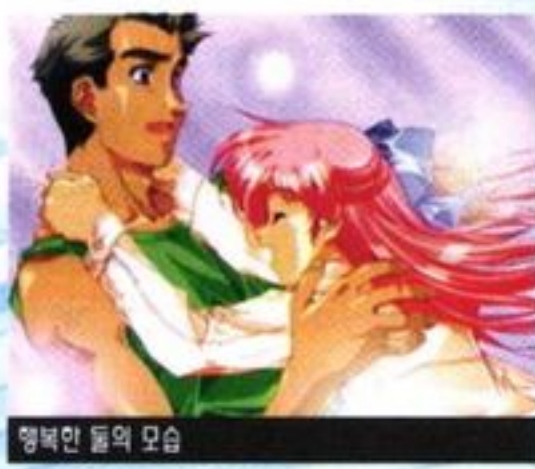
선택항목 역 쪽이려나?(駅の方かな?)/오락실 쪽이려나?(ゲーセンの方かな?)/가게 쪽이려나?(土産物屋の方かな?)

역쪽으로 갔다고 말하자 류우스케는 그쪽으로 뛰어가 카나코를 붙잡는다.

울면서 떠나는 카나코…

그리고 자신은 류우스케를 좋아했고 이제는 더 이상 귀찮게 하지 않겠다고 한다.

류우스케와 카나코

무언가 이상하게 말을 돌려가면서 카나코를 설득하는 류우스케. 대체 무슨 소린지는 모르겠지만 그런데도 이해하는 카나코는….

행복한 둘의 모습

주변의 시선 때문에(역 앞이니 사람이 많다…) 오락실 쪽으로 도망간 세 사람.

선택항목 카나코와 이야기한다(夏奈子と話す)/류우스케와 이야기한다(龍助と話す)

카나코와 이야기를 나눠보자. 결국 둘은 행복한 결말을…

드디어 강가로!

바베큐 파티다!

● 미즈호에게 말을 걸어본다. 일을 했으니까 쉬라고 한다. 뭐 별다른 일은 아니지만. 그리고 데이트 약속을 다시 한번 다짐하는…

● 아유에게 말을 건다. 뭐든 도우라는데 뭘 도우라는 거지?

● 스스무에게 말을 건다. 아직도 시즈카가 못 마땅한 듯 하다.

● 요우스케에게 말을 건다. 카레가 무척 맛있다고 하다가, 미도리가 만들었다고 하니 갑자기 잘못 말했다고 당황한다.

● 마코토에게 말을 건다.

감자를 왜 넣니 왜 넣어?

후지오에게 어째서 감자를 카레에 넣느냐고 따졌더니 모두가 이상한 눈으로 쳐다본다며 소수파는 괴롭다는 이야기를 한다. 그럼 카레에 감자를 안 넣고 무얼?

● 시즈카에게 말을 건다.

칼 들고 설치다. 시즈카는 의외로 요리를?

● 오후 2시 반이 되어 이제… 바베큐 파티도 끝났다.

약간 늦게 나타난 미즈호. 게다가 옷도 다른 옷

약속 장소에 늦게 나타난 미즈호. 스스무를 따돌리느라 늦었다고 한다.

미즈호와 같이 걸어가다!

3년 동안 모두 변했을 것이다. 자신은 미즈호에게 어울리는 남자가 된 것일까?

가던 도중 사고가!

● 실수로 쓰러진 미즈호를 잡아주다 같이 쓰러진 타츠야. 입술이 살짝 맞닿은 것 같은데?

● 드디어 호수에 도착. 둘은 보트를 타고 호수로 나간다.

호수에서 단 둘이 보트를…

백조가 다가와 그쪽으로 손을 내밀던 미즈호는…

백조가 다가온다

결국!

겨우 구해내 근처에 있던 호수의 작은 섬에 있던 조그만 창고 안으로 들어갈 수 있었다.

미즈호는 옷이 물에 젖어 추위에 떨고 있다.

선택항목 옷은 벗는 게 좋을지도(服は脱いだ方がいいかな)/도와줄 사람을 불러 갖고올께(助けを呼びに行ってくる)

…이상한 생각 말고 도와줄 사람을 불러오겠다고 하자. 그러나 호수는 차갑고 혼자 있기 싫다면서 강하게 타츠야를 붙잡는다. 대신 주위에서 모포를 찾아 미즈호에게 옷은 젖었으니 벗어두는 게 좋을 것이라고 말한다. 미즈호는 모포를 뒤집어쓰고 타츠야에게 추울테니 들어오라고 한다!

미즈 : 호…응…눈 감고 있니?
타츠야 : 응? 그, 그래…
미즈호 : 우후훗, 잘 덮고 있으니까, 그렇게 안해도 되는데.
타츠야 : 하, 하지만 말야… 이렇게 가까이…있으니까 말야. 왠지, 부끄러워서…
미즈호 : 우후후, 그렇구나. 역시 남자의 생각도, 사람마다 다르구나.

사람마다 다르다…라. 그녀가 아무렇지도 않게 한 말이 무척 충격적이었다. 애인이 있었다는 말은… 즉, 어떤 것인가… 나도 애는 아니니까, 알고는 있었다. 하지만… 하지만 실제로, 그것을 눈 앞에 직면했을 때, 이렇게까지 동요하다니… 그때, 나는… 동요하고 있는 자신을, 그런 자신의 한심함을 눈 앞에 두고… 다시 동요하고 있었다… 그리고 얼마나 시간이 흘렀을까…

너도 나 때릴래?

어느새 잠이 들었나보다. 아무래도 도움을 청하는 게 좋을 듯 싶다고 생각했을 때, 스스무가 나타났다. 그는 옷이 흐트러진 것을 보고 오해하고 있는 듯. 그러나 미즈호는 타츠야를 변호한다.

민박집으로 돌아가자 코바야카와씨는 마치 도망치듯 방에 들어가고, 엔도도 또한 나를 노려보고, 말없이 방으로 돌아갔다… 나는… 나는 대체… 어찌해야 좋을 것인가.

다른 곳으로 간다(他の場所へ行く)/우선 안으로 들어간다(とりあえず中に入る)

우선 안으로 들어가기로 한다. 식당에서는 이미 저녁을 먹고 있는 듯한데. 저녁이 끝난 후 류우스케가 이제 모레 아침에 떠나니, 마지막 남은 것은 내일 하루뿐이고 내일은 '불꽃놀이'가 있다는 이야기를 해준다. 저녁을 먹은 후에 갈 것이니 모두 함께 가자고 한다. 마코토가 기왕 불꽃놀이를 보러 가는 것이니 유카타를 입고 싶다고 하는데….

[PM 7:30] 미도리는 어딘가 다녀온다고 하고, 미즈호는 안에 들어오라고 한다. 아무래도 미즈호는 감기에 걸린 듯.

[PM 7:50] 미도리는 미즈호를 잘 부탁한다고 말하는데.

[PM 8:10] 스스무는 자신은 중학교 때부터 미즈호를 좋아했고 자신은 '현실의 미즈호'를 좋아한다라고 말을 한다.

[PM 9:10] 술집 안에 들어서자 시즈카는 무척 기분이 나쁜 듯 하다. 갑자기 스스무의 이야기를 꺼낸다. 왠지 분위기가 변한 것 같다고 한다.

갑자기 나타난 스스무!?

스스무는 3년전 여름대회 때를 아직도 마음에 두고 있는 듯하다. 그리고 시즈카에게 투덜댄다. 그리고는 '자신은 안 취했다'라면서 로데오 기계를 타는데…

매달려서 우에엥

그런 그를 안아올리는 시즈카

시즈카는 스스무를 자기 혼자서도 업고 올 수 있다고 그만 가보라고 한다.

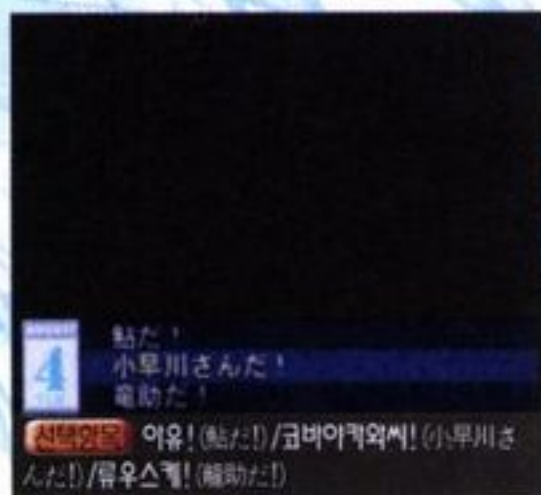
[PM 9:50] 아유는 무척 화가 나있는 듯 한데.

여섯째날

-낮-			
시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
–	(식당)		小早川さんだ/うん、いいよ
09:00	신사	시즈카	
09:20	카페	카나코/류우스케	
09:40	교회	미도리	
10:00	테니스 코트	아유/시즈카	
10:20	교회	마코토/후지오	
10:40	유원지	카나코/류우스케	
11:00	목장	스스무	
11:20	다리	시즈카	
11:40	교회	미유키	
12:00	풍차	마코토	
12:40	역	모모코	
13:00	산책길	시즈카	
13:20	교회	스스무	
15:00	카페	마코토/후지오	
15:40	목장	아유	
16:00	역	스스무	
16:20	플레이룸	모모코	
–	(데이트)	미즈호	うん、實は少し…☆

● 오늘은 아유가 와서 깨워준다.

● 아침을 먹고 있는데 누군가 나타나서 손으로 눈을 가리는데…

선택항목 이유!(鮎だ!)/코바야카와씨!(小早川さんだ!)/류우스케!(竜助だ!)

목소리를 들어보면 코바야카와란 것을 알 수 있다. 그리고 음식 냄새를 맞춰 보라고 한다. 그것은 청국장! 어제 아침에 무심결에 이야기한 것을 기억하고 류우스케에게 부탁해서 먼 곳에서 사 가지고 오라고 한 것이었다! 그리고 오늘 저녁도 같이 보냈으면 한다고 물어보는데.

선택항목 좀 더 쉬는 게 좋아(まだ休んでいた方がいいよ) / 응, 좋아(うん、いいよ)

물론 좋다고 말한다. 오늘도 역시 같은 장소 산책길에서 오후 5시에 만나자고 한다.

미즈호와의 데이트. 미즈호는 또 호수에 가고 싶다고 한다. 싫으냐고 묻는 미즈호. 대답은….

선택항목 응 실은 조금…(うん、實は、少し…) / 아냐 전혀(ううん、そんな事ないよ)

조금 그렇다고 대답해준다. 그러자 정직해서 좋다고 대답하는 미즈호.

황혼의 두 사람…

호수에서 데이트. 미즈호가 타츠야에게 호수변으로 오라고 한다.

미즈호 : 저녁이 되면 처음 서쪽 하늘이 노랗게 변하잖니? 하지만 그럴 때도 머리 위는 파란 하늘이잖니. 아직 푸른 하늘이 남아있구나하고 안심하고 지는 해를 보고 있으면 어느새… 아까까지는 푸르렀던 하늘이 벌써 밤 하늘이 되있어… 그건 역시 신기해. 저녁해가 지는 순간은 무척 많이 봤는데 푸른 하늘이 밤 하늘로 되는 순간… 변해 가는 모습도… 한번도 본 적 없어. 나는 어렸을 때부터 저녁해를 볼 때마다 언제나 생각했어. 밤 하늘로 변하는 순간을 보겠다구. 하지만 예쁜 저녁해를 보고 있다보면 어느새 푸른 하늘이 도망쳐버려서…

서로 어렸을 때의 추억을 이야기한다. 그리고 미즈호는 자신이 실연한 사실을 알면서도 아무 말 없이 자신을 지켜봐준 것이 고맙다고 한다.

그리고는 둘은 둘만의 세상으로

이미 불꽃놀이가 시작됐다! 민박집으로 돌아가 저녁을 먹자 후지오가 유카타를 준비해뒀다고 한다. 어제 마코토가 혼잣말로 이야기한 것을 기억한 듯 하다. 미즈호가 옷을 갈아입고 온다며 민박집 앞에서 기다려 달라고 하는데.

미즈호의 예쁜…

모두 함께 유카타를 입고!

불꽃놀이가 있는 강변으로 가자 모두가 함께 있다. 그리고 불꽃놀이가 끝나고 민박집으로 돌아오자 뒷뜰에서 성대한 파티가!

뒷뜰의 가든파티

모모코씨의 건배로 시작된 파티. 드디어 1주일간의 동창회도 끝나고 즐거운 추억도 끝났다.

정리가 끝나고… 나타난 카나코. 별로 상관 없는 이야기지만 스스무는 류우스케의 이빨 가는 소리가 시끄러워 후지오 방으로 옮겼었다고 한다.

마지막날

● 아유가 아침부터 깨우러 왔다. 이번에는 프라이팬을 쾅! 그러나 피해서 살았는데… 미즈호가 찾고 있다는 이야기를 전해준다.

● 요우스케는 미도리와 함께 돌아간다고 한다.

● 역시 카나코는 류우스케와… 카나코는 미즈호가 산책길에 있다는 것을 이야기해준다.

● 산책길로 가다 유원지에서 잘 지내고 있는 시즈카와 엔도를 …

● 산책길에는 미즈호의 모습은 없었다. 그래서 호수에 가보니…

호숫가의 소녀

타츠야 : 나는…코바야카와씨를…좋아해! 만약… 만약 좋다면, 토쿄에 돌아가도… 사귀어줘!

미즈호 : 정말…나라도 괜찮니?

나는 코바야카와씨의 가는 몸을 안고 그리고… 그리고 조금 부끄러워하면서…키스를 했다. 자 그리고 나서… 우리들은 돌아가는 기차를 조금 늦게 타기로 하고, 세인트 마리스 스텔라 교회로 향했다. 그 교회에서는 웨딩 드레스를 빌려주고 기념 촬영을 해준다고 한다.

하느님 기원합니다 우리 둘의 멋진 꿈이.. 영원히 계속되도록…

와카바야시 아유편

첫째날

● 첫째날은 미즈호와 같다. 미즈호 편을 참고하도록 하자

둘째날

-낮-			
시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
–	(식당)	아유	一緒に出かけるか？
08:40	신사	시즈카	こう見えても寝相が悪いんだ
09:20	미술관	스스무	
09:40	다리	류우스케	
10:00	이글 네스트	미도리	
10:40	역	모모코	
11:00	민박집 앞	미즈호	
11:20	테니스 코트	미도리	
11:40	미술관	시즈카	
12:00	다리	미즈호	
12:20	산책길	스스무	
12:40	오락실	모모코	
13:00	민박집 앞	미즈호	
13:20	호수	스스무	
13:40	교회	카나코	
14:00	플레이룸	미즈호	
14:20	오락실	요우스케	
16:20	교회	스스무&미즈호	☆
15:40	산책길	미도리	
17:00	민박집 앞	모모코	確かに女の子向けですよね
17:20	민박집 앞	류우스케	
–	(플레이룸)	·아유	トイレまでは尋常じゃない
		·아유	女らしくなったよ
		·마코토	
		·마코토	不二男もテニス部員だったんだから
		·미즈호	
20:20	미술관	미즈호	進ともめてたみたいだけ
20:40	역	아유	一緒に旅行に来たこと？
21:00	역	미즈호	
21:20	오락실	요우스케	
21:40	카페	아유	

선택항목 같이 갈까?(一緒に出かけるか?)/혼자 갈까?(一人でブラつこうかな?)

같이 가자고 한다. 오늘 하루 종일 같이 아유와 돌아다니게 된다.

[AM 8:20] 미도리의 모습을 발견하는데, 예배당 안을 들여다 볼 것인가? 선택항목 (우측 참조)

들여다보지 않는다. 예배당 안을

선택항목 그만둔다(止めておく)/예배당 안을 들여다본다(チャペルの中をのぞいてみる)

들여다보면… 자세한 것은 미도리편 참조.

[AM 8:40] 같이 다니냐는 시즈카의 말. 그리고 아유와 같은 방이었으면 하는데…

선택항목 이래 봬도 이를 가는 게 대단해(こう見えてもいびきが凄いんだ)/이래 봬도 잠버릇이 나빠(こう見えても寝相が悪いんだ)/이래 봬도 남자야(こう見えても寝相が男なんだ)

'이래뵈도 잠 버릇이 무척 나빠'를 선택. 그러자 수긍하다 당황하며 부정하는 아유. 그리고 시즈카에게 마코토와 잘 지내라고 한다.

[AM 9:00] 예배당에서 미도리는 무슨 일이 있었던 것 같다.

[AM 11:00] 미즈호의 분위기가 이상하다(자세한 것은 미즈호편 참조)

[PM 12:20] 아유는 '재미있는 일은 소 젖을 짜는 것!'이라는 이상한 이야기를 한다.

[PM 12:40] 모모코씨는 연인과 가면 아주 좋은 장소가 있다고 한다.

[PM 1:20] 스스무는 후지오가 여기에 왔다는 사실을 알려준다.

[PM 3:20] '우리들이 걸어다니면 연인 사이가 아니라 남자 둘이 걸어다니는 것처럼 보일거야'라는 타츠야의 말에 '그렇다면 남자 둘의 위험한…'… 대체 이 둘은 무슨 생각을…

[PM 5:20] 류우스케가 미도리가 이상하다라는 말을 전해준다. 그러자 아유와 타츠야는 대충 짐작이 가는 듯 하다.

타츠야 : 미도리… 교회에서 무슨 일이 있었던 걸까?

아유 : 역시 봐둘껄 그랬어

타츠야 : 봐둘껄 그랬다니 엿보는 건 안좋다고 말한 건 아유라구?!

아유 : 하지만 이렇게 될 줄은 몰랐는걸.

타츠야 : 대충 상상은 가. 어제 자기 전에 요우스케가 일이 있어 빨리 일어나야한다구 했어.

아유 : 흐음 그런 건가.

타츠야 : 그런 거라니 어떤 건지 제대로 알고 있어?

아유 : 미 도리는 요우스케와의 사이를 되돌리려고 용기를 내서 말했지만 안된 거겠지.

타츠야 : 의, 의외로 날카로운데.

아유 : 타츠야가 알 수 있으면 누구라도 알 수 있다구. 네가 가장 둔하단 뜻이야!

● 아유에게 말을 걸어본다. 미즈호 편을 참고하여 '화장실까지라니 심상치 않은데(トイレまでは尋常じゃないな)'라고 대답해준다.

● 아유에게 말을 걸어본다. 아유는 다른 사람들도, 그리고 자기 자신도 변하지 않은 것 같다고 한다.

선택항목 전혀 안 변했어(全然変わってないね)/여자다워졌어(女らしくなったよ)

'여자다워졌어'라고 말하니 …왠지 화를 내고 가버린다.

● 마코토에게 말을 걸어본다. 왠지 마코토가 변했다고 말하자 '속은 변하지 않았다'라고 말하며 후지오의 험담을 하고 간다.

● 마코토에게 말을 건다. 마코토는 후지오가 오는 게 불만인 듯 싶다.

선택항목 그렇구나(そうだね)/후지오도 테니스부원이었으니까(不二男もテニス部員だったんだから)

'후지오도 테니스부원이었으니까'라고 말하자, 왠지 자기가 잘못했다는 느낌으로 가버린다.

● 미즈호에게 말을 건다. 미즈호는 참석하지 않은 듯.

[PM 8:40] 미즈호편 둘째날의 (PM 8:40)을 참조하여 똑같이 답해준다.

[PM 9:00] 미즈호편 둘째날의 (PM 9:00)을 참조하여 똑같이 답해준다.

● 역시 매일 밤 요우스케와는 같은 이야기이다.

셋째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
–	(식당)	미즈호	(같이 가자고 온다)
–	(테니스)	· 아유	
		· 아유	
		· 아유	
		· 마코토	
		· 마코토	☆
		· 미즈호	
		· 미즈호	
		· 시즈카	
–	(강변에서 헤엄친다)		誰かに話し掛ける
		아유	
		아유	
		미즈호	
		마코토	
		시즈카	
15:00	오락실	요우스케	
15:20	오락실	시즈카	
15:40	목장	류우스케	
16:00	신사	요우스케	
16:20	역	모모코	
16:40	교회	요우스케	
17:00	미술관	후지오	
17:20	다리	미도리	☆そんな心配はしてないけどね
-밤-			
–	(플레이룸)	· 아유	
		(내일 테니스)	参加する
19:20	테니스 코트	요우스케	
19:40	신사	후지오	
20:00	아유 · 카나코의 방	아유	
20:20	이글 네스트	스스무	
20:40	역	미유키	
21:00	교회	요우스케	
21:20	유원지	미도리	そんなことないと思うけど…
21:40	노천 온천	류우스케	
취침	우리들의 방	(누구를 고를 것인가?)	아유

● 오늘도 아유가…

● 미즈호가 나타나서 이야기를 한다. ※ 미즈호편 참조

테니스 연습 시작이다. 누구에게 이야기를 걸 것인가? (이녀석은 테니스 안하나…)

● 아유에게 말을 건다. 오랜만에 테니스를 한다고 좋아하는 아유. 그리고 '시즈카에게 날 뺏길 거 같아서 질투하니?'라며 얼굴을 붉히는데…

● 아유에게 말을 건다. 아유는 미즈호의 몸을 걱정한다.

● 아유에게 말을 건다. 테니스도 안하고 놀기만 한다고 타츠야를 탓한다.

● 마코토에게 말을 건다. 역시 미즈호의 몸을 걱정.

● 마코토에게 말을 건다. 피부가 탄다고 걱정을 하면서 치마를 들쳐보는데…

…무념…

그리고 자외선 차단제를 바르러 간다고 한다.

● 미즈호에게 말을 건다. 몸은 괜찮냐는 질문에 '오랜만에 운동을 하니 좋다'고 말을 한다.

● 미즈호에게 말을 건다. …역시 몸이 안좋은 거 같은데. 요즘 잠을 못 잤다고 한다(자세한 이유는 미즈호 편을)

● 시즈카에게 말을 건다. 테니스가 싫다고 하면서 그녀는 테니스를 즐기고 있는 듯 하다.

그리고 류우스케가 나타나서 테니스 한판! 역시 언제나 진다.

후지오가 마코토와 함께 수영을 하러 간다고 한다. 옷 자국이 남으면 안되기 때문에 수영을 해서 그 자국을 없앤다고 한다. 그러자 마코토는 후지오와 단 둘은 싫으니 가기 싫다고 한다. 그러자 요우스케가 나타나서 모두 함께 가자고 하는데… 그러나 스스무는 '오존층이 파괴된 지구에서 자외선을 그대로 쐴 수는 없다'면서 가지 않는다고 한다. 그러나 그 실제 이유는 요우스케 왈 '스스무는 수영을 못 하기 때문'이라고 진실을 밝힌다(…)

※ 만약 마코토에게 두번 말을 걸지 않으면 미즈호가 일사병으로 쓰러지게 된다.

아유의 목소리: 우와~ 미즈호 정말 몸매가 좋아.

미즈호의 목소리: 아, 아유… 이런 부끄러워…

이, 이 목소리는…

카나코의 목소리: 아, 아, 아유 선배님! 미도리 선배님도 대단해요!

아유의 목소리: 정말이야! 미도리 한동안 못 본 새 훌륭해 졌구나…엄마는 기뻐…

미도리의 목소리: 우우 엄마! 하지만 무거워서 어깨가 결려 피곤해…

카나코의 목소리: 어깨가 결려요!? 부, 부러워요.

미도리의 목소리: 그, 그래? 야, 이런 카나코양 그런 눈으로 보지마 어머!

대체, 안에서 무슨 일이….

…가리긴 왜 가려…

류우스케와 카나코가 준비 운동을 해야 한다고 해서… 열심히 운동을 하는데…. 요우스케, 아유, 시즈카, 타츠야는 각자 팔 다리를 하나씩 붙잡고…. 그러나 류우스케는 헹가래를 하려는 줄 오해한다. 퐁당!

남자는 저리로 가라…

선택항목: 물에 들어가 헤엄친다 / 누군가에게 말을 건다

'누군가에게 말을 걸기'로 한다.

타츠야: 그래, 물은 차가울 것 같으니, 누군가랑 이야기나 할까.

아유의 목소리: 어이, 타츠야!

앗, 차가워!

타츠야: 우와! 차, 차가워!

아유: 너 지금 물을 보고 무서워 한 거지? 정말, 정말 한심해애

타츠야: 아, 아유. 너, 안차가워?

아유: 으응 전, 혀! 기분 좋을 정도야!

타츠야: 아 그래 좋구나 젊은 사람은, 정말 힘이 넘쳐서… 그럼, 늙은이는 이만 실례하지.

아유: 필요할 때만 노인네인 척 하지마!

타츠야: 저, 정말 그만하라니까! 심장마비로 죽으면 평생 따라다닐꺼야!

아유: 흐응, 평생 따라다니다니, 너한테 그런 근성이나 있어?

타츠야: 뭐, 뭐라고! 나도 근성을 내면 귀신 정도야 가볍게…

● 아유에게 말을 건다. 아유는 아직도 물속에…

● 아유에게 말을 건다. 아유는 큰 물고기를 잡았다며 좋아하지만 그것은 플라나리아였다. … 플라나리아를 잡았다며 무서워하며 손을 씻는다… 평소에는 멍게도 손으로 잡으면서…

● 미즈호에게 말을 건다. 몸을 걱정하며 물에 들어가지 말라고 하니 더 억지로 들어간다고 우기며 들어간다.

● 마코토에게 말을 건다. 후지오에 대한 이야기를…

● 시즈카에게 말을 건다. 시즈카가 화장품 판매를 한다길래 '옛날부터 시즈카는 아유 따위보다는 훨씬 여자다웠어' 라고 말하니… 또 아유가 물을…

이제 슬슬 추워져 해산.

[PM 5:20] 미즈호편 동일 시각을 보고 똑같이 대답을…하자

다시 저녁 시간.

● 아유에게 말을 건다. 아유는 역시 많이 먹는다.

셋째날 저녁에는 언제나 류우스케가 테니스에 참가할 것인가를 물어본다.

이번에는 참가해야 한다. 아유가 테니스에 참가할테니.

선택항목 참가한다(参加する)/참가하지 않는다(参加しない)

[PM 9:20] 미즈호가 물어본다. 역시 자신을 찬 여자를 싫어할 것인가라는.

그럴 리 없다고 이야기해준다.

선택항목 가능하면 만나고 싶지 않겠지(出来れば会いたくなんかないよね)/그럴리 없을텐데(そんなことないと思うけど)

[PM 9:40] …류우스케는 돌 머리…

마음에 두고 있는 상대를 '아유(鮎)' 로 결정한다.

넷째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)	카나코	(같이 가자고 온다)
–	(테니스)	· 아유	
		· 아유	
		· 마코토	實はちょっと用事があって…
		· 시즈카	
		· 마코토	
		· 류우스케	
		· 후지오	
		· 카나코	
		· 마코토	
		(카나코의 형편을…)	そうだな…よろしく賴むよ
11:20	미술관	후지오	
11:40	미술관	시즈카	
12:00	역	미도리	
12:20	뒷뜰	모모코	
12:40	유원지	스스무	
13:00	역	마코토	
14:20	민박집 앞	아유	
14:40	민박집 앞	미즈호/요우스케/	
		미도리	
15:00	식당	모모코	☆そんなに變わらないんじゃないかな?/今から學生に戻っても遲くない/できたらまたココに來たいな
15:20	미술관	아유	
15:40	풍차	미유키	
16:40	역	모모코	

-밤-			
19:00	유원지	스스무	
19:20	역	미도리	
19:40	시즈카 · 마코토의 방	시즈카	
–	(신사)	· 아유	
		· 아유	
		· 미즈호	
			(파트너는 아유)
		아유	一緖なのがそんなに嬉しい?
21:30	카페	아유	(짓 짜러 가는 약속을 한다)
21:50	이글 네스트	마코토	
22:10	민박집 앞	카나코	
22:30	민박집 앞	카나코	
22:50	뒷뜰	아유	

● 역시 오늘도 아유가 와서 무참하게 깨워준다. 프라이팬으로 사람을 때리다니!

다시 테니스 연습. 오늘은 자유 참가라 참가자가 적다.

● 마코토에게 말을 건다. 테니스가 끝나고 시간이 있으면 점심이나 먹자고 하는데…

선택항목 응, 좋아!(うん、喜んで!)/실은 조금 일이 있어서(實はちょっと用事があって…)

약속이 있어서 못 가겠다고 이야기해 준다.

● 카나코에게 말을 건다. 무언가 무슨 일이 있어 더 열심히 하는 것 같은데…

미유키가 류우스케 선배에게 다가가서 이야기하자 카나코는 민박집으로 돌아갔다고 한다.

선택항목 그럼…잘 부탁할께(そうだな…よろしく賴むよ)/내가 갈께(オレが行くよ)

이때는 아유에게 맡기도록 하자.

[PM 2:20] 오늘은 담력 시험이 있는 날이라며, 타츠야가 무서워할 것을 생각하면 재밌을 것이라고 아유가 말한다.

[PM 2:40] ※미즈호 편의 [PM 2:40]과 비슷하지만 요우스케가 달려들지는 않는다.

[PM 3:00] ※미즈호 편의 [PM 3:00] 참조

담력 시험 전에 잠깐 대화.

● 아유에게 말을 건다. 아유는 역시 타츠야를 놀리는 걸 즐거워한다.

● 아유에게 말을 건다. 역시 또 놀리는데…

● 미즈호에게 말을 건다. 미즈호도 무서워하고 있다.

이번에는 역시 아유와 파트너로 담력 시험. 아유는 같이 가게 된 것을 무척 기뻐한다.

같이 가는 게 그렇게 즐겁나?(一緖なのがそんなに嬉しい?)/도망치지 않을래?(バックレないか?)

'같이 가는 게 그렇게 즐겁냐?' 라고 말하자 너랑 같이 가면 …무서워하는 모습이 너무 재밌다고 한다. 우~, 한심.

왜 부끄러워할까.

아유 : 응, 가슴에 손을 대봐. 분명 심장

SEGA SATURN

이 두근 두근 뛰고 있을 꺼야.

타츠야 : 뭐? 누구 가슴에?

아유 : 니, 니 가슴이지 당연히! 이제 됐어! 이런 이런 녀석은 내버려두고 빨리 사당에 가버릴테니까.

드디어 사당에 도착.

아유 : 그러니까 말야…

타츠야 : 말하지마! 난 뒤 돌아서 노래라도 부르고 있을테니 저쪽 풀 숲에서 하고 오라고.

아유 : …

타츠야 : 왜 그래? 부끄러워할 때가 아니잖아. 잘다가 방광염이라도 걸리면 어떡해?

아유 : 이, 아…

타츠야 : ??

아유 : 이 둔해 빠진 녀석!!!

[PM 9:30] 아유와 내일 아침 젖을 짜러 가기로 약속을 한다.

[PM 10:30] …카나코와 류우스케의 사랑 싸움…

[PM 10:50] 아유는 내일 젖을 짜러 가는 것이 무척 기대된다고 한다.

다섯째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(목장)	아유	でも可愛くていいと思うぞ/手本を見せてあげよう
10:30	식당	아유	
–	(강가)	· 아유	☆
		· 미즈호	
		· 마코토	☆
		· 시즈카	☆
		· 미도리	☆
14:30	풍차	아유/미유키	
14:50	목장	미도리	
15:10	신사	요우스케	
15:30	미술관	후지오	
15:50	우리들 방	아유	☆
16:10	교회	후지오	
16:30	다리	요우스케	
16:50	플레이룸	아유	
17:10	교회	스스무/미유키	
-밤-			
19:30	미술관	스스무	
19:50	역	미도리	
20:10	이글네스트	시즈카/스스무	☆
20:30	오락실	미도리	
20:50	현관	아유	鮎と一緒に同窓會を過ごせた
21:10	플레이룸	후지오	
21:30	민박집 앞	마코토	
21:50	뒷뜰	카나코/류우스케	☆

● 오늘도 역시 깨우러 와주는 고마운(?) 아유.

그런데 지금 복장은?

다시 잠에 들자 오늘은 중국 냄비로 쾅! 그리고 재빨리 아침을 먹고 목장으로 향한다.

타츠야 : 이봐 아유 오늘은 엄청나게 스페셜한 복장 같은데?

아유 : 아, 응. 특별히 분발해봤는데…뭔가 다리 쪽이 시원한 게 조금 불안해.

하지만 귀여운 거 같아(でも可愛くていいと思うぞ)/바지가 더 어울려(パンツの方が似合ってるよな)/눈이라도 내리는 거 아냐(雪でも降るんじゃないか)

'하지만 귀여운 거 같아'라고 말해주자. 목장 안에 들어와 젖을 짜려 하지만 아유는 제대로 못 한다. 그래서 좀 놀렸더니 '넌 잘 하니?'라고….

흥미 없는 걸(興味ないもん) / 내가 시범을 보여주지(手本を見せてあげよう)

'내가 시범을 보여주지'…역시 남자라 잘 한다고…의외라는 듯 아유가 말한다. 그리고는 아이스크림까지 뜯어먹는데. 참 옛날에 한 약속을 잘도 기억해서 뜯어먹는다.

그런 옛날 약속을!

아유와 나는 소프트 아이스크림을 먹으며, 잡담을 하면서, 민박집으로 돌아가기 시작했다…소프트 아이스크림을 코에 묻히고 순진하게 웃는 아유… 여름의 뜨거운 햇살과 매미울음 소리… 분명 옛날 이런 광경을 본 적이 있었던 것 같은데…

그리고는 아유는 '지금 옷은 스페셜한 것'이기 때문에 갈아입고 온다고 한다.

[PM 10:30] 아유는 바베큐 재료를 사는 걸 도와달라고 한다. 왜 맨날 나만 시켜!

● 아유에게 말을 건다. 바베큐 재료가 부족하다며 낚시를 하는데, 이상하게 아유만 계속 고기를 낚아낸다.

…역시 생선가게 딸…

그래서 아유와 타츠야는 누가 더 낚나 내기를 하지만, 11대 0으로 대패.

● 미즈호에게 말을 건다. 이런 바베큐 파티는 처음이라며 기뻐한다.

● 미도리에게 말을 건다.

미도리는 요리를 잘하는 거 못 하는가?

…미도리는 음식을 만드는 데 무척 고생하고 있다.

● 이제 음식도 다 먹고 해산.

[PM 3:50] 갑자기 소나기가! 그런데 아유가 방을 착각하고 들어온다.

이익! 변태!

…아유는 자신의 잘못을 뉘우치고 미안하다고 말한다.

● 다시 또 저녁시간은 지나고…

[PM 8:50] 좋은 추억을 남겼다고 말하니 아유가 물어본다. '좋은 추억이라니 어떤?'

선택항목 아유와 같이 동창회를 보낼 수 있었던(鮎と一緒に同窓會を過ごせた)/그다지 다른 사람에게 말할 성질이 아냐(別に人に話す事じゃない)

'아유와 동창회를 보낼 수 있었던 거'라고 말하자. 부끄러워하는 아유.

여섯째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
08:30	신사	시즈카	
08:50	카페	카나코/류우스케	
09:10	풍차	미유키	
09:50	교회	미도리	
10:10	테니스 코트	아유/시즈카	
10:30	교회	마코토/후지오	
10:50	유원지	카나코/류우스케	
11:10	목장	스스무	
11:30	다리	시즈카	
11:50	교회	미유키	
12:10	풍차	마코토	
12:50	역	모모코	
13:10	산책길	시즈카	
13:30	교회	스스무	
15:10	카페	마코토/후지오	
15:30	목장	아유	
15:50	역	스스무	
16:30	플레이룸	모모코	
16:50	유원지	카나코	
17:10	플레이룸	마코토/후지오	
17:30	이글 네스트	시즈카	
-밤-			
–	(불꽃놀이)	아유	ペンションに戻ろう
–	(플레이룸)	아유	オレはいやだ

● 역시 아유가 와서 간지럽혀서 깨운다!

6일째는 낮에는 특별한 이벤트가 없다. 다만 각각의 주인공들이 잘 되가는(?) 모습을 지켜볼 뿐. 그리고 드디어 불꽃놀이가 시작되었다. 역시 후지오가 준비한 유카타로 모두 갈아입고 불꽃놀이를 구경간다.

이러쿵 저러쿵 하지만 좋은…

옛날 추억을 이야기하다 '어렸을 때 같이 목욕한 이야기'가 나오자 민박집에 돌아가 같이 노천 온천에 들어가자고 한다. 민박집으로 갈 것인가?

선택항목 민박집으로 돌아가자(ペンションに戻ろう) / 역시 불꽃놀이를 즐기자(やっぱり花火を楽しもう)

"민박집으로 돌아가자…"

부끄럽지…?

아유는 그래도 수영복은 입고 들어가겠다고 한다. 그래도 부끄러운 듯 그리고는 우리들의 앞으로의 관계를 이야기하려 한다. 그러다…쓰러진다.

으음…

수건으로 감싸고 침대로 데리고 온다. 그때 카나코가 돌아와 오해를 한다. 그리고 다시 마지막 대연회. 연회가 끝난 후 플레이 룸에서 아유와 마주친다. 아까의 그 대답을 듣고 싶어하는 듯 하다.

아유 : 응… 아까…대답 말인데…

타츠야 : 응 그래.

아유 : 역시… 대답해주지 않아도 돼.

타츠야 : 응?

아유 : 역시…옛날처럼 지내자. 앞으로도 계속…

선택항목 응…그렇게 하자(うん…そうだね)/난 싫어(オレはいやだ)

'난 싫어!'라고 말한다. 언제까지 그렇게만 있을 수는 없는 것 아닌가?

타츠야 : 나도 여러가지 생각했었어. 갑자기 답을 내지 않아도 되지 않을까…좀 더 소꿉친구인 채로 있어도 괜찮을지도 라고… 하지만 말야, 언젠가는 정해야 되는 답이라면… 이제 정하는 게 좋다고. 그렇지 않으면…내가 단순한 소꿉친구로 있는 동안에.. 어정쩡하게 있는 동안에… 다른 남자에게 빼앗길지도 모르지 않을까 하고…

아유 : 응 뺏길거야. 어정쩡하게 있으면… 뺏길 꺼야.

타츠야 : 그러니까 이제… 소꿉친구는 그만두자. 하지만… 난 아유 옆에 있겠어. 그러니까… 그러니까 말야… 때로는…싸울지도 모르겠지만… 금새 사이 좋아지겠지? 요리 그다지 잘 못 하지만… 괜찮지?

타츠야 : 으, 응.

아유 : 가슴이…그다지 없지만 괜찮지?

타츠야 : …

아유 : 뭐, 뭐야! 여기에선 「응」이라고 해야하잖아!

타츠야 : 으, 응…

아유 : 마음이 담겨 있지 않아!

타츠야 : 응!

아유 : 좋아! 그럼… 그러니까 말야… 나도…나도 너 옆에 있을까.

…아유…

아유 : 옆에 있을까…

영원히…

아유 : 영원히… 옆에… 있겠어…

ANOTHER ENDING

'응… 그렇게 하자'라고 말하면 아유는 안심(?)하고 돌아간다. 그리고 다음날 아침. 잔인하게 다리를 꺾으며 요우스케가 깨워준다. 그리고 미도리와 같이 돌아간다고 한다. 역시 나머지 사람들도 제각기 자기 짝과 함께. 혼자서 개찰구를 통과하여 토쿄로 돌아가려 하는데…

그런데?

아유가 나타나서 같이 돌아가자고 한다. 대신 도시락을 사달라고 하는데, '그럼 뭐든 사줄께'…라는 말을 듣고 폴짝 폴짝 뛰는 아유.

…불쌍한 녀석…

아유 : 서로 노려봐봤자 물고기는 손질 못 해!

타츠야 : 하, 하지만 말야. 이, 이녀석이 날 계속 노려보고 있어.

아유 : 어쨌든간 빨리 손질하고 다른 일도 도와줘! 내가 대신 낸 도시락 값 빨리 벌라구!

타츠야 : 그건 너가 먹은 거잖아!

아유 : 궁시렁대지마!

타츠야 : 아아 예예 예예.

아유 : 하지만 말야 너 그 모습, 꽤 어울리는 거 같아!

타츠야 : 그럼 보고 있지만 말고 좀 도와줘!!

아유와 나는 여전하다… 아니 변함없이 있어준 「언제나 그랬던 여름」이 찾아왔다…

아키야마 미도리편

첫째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
		-낮-	
–	(우리들의 방)	요우스케	一人で行く
10:00	아유 · 카나코의 방	아유	鮎も誘えば良かったな
10:20	풍차	미도리&미즈호	みどりと會話する
10:40	목장	미도리&미즈호	
11:00	플레이룸	아유	一緒に行こうか
11:20	이글 네스트	카나코	
11:40	민박집 앞	아유	
12:00	오락실	요우스케	
12:20	역	아유	
12:40	역	미도리	
13:00	오락실	아유	まだ鮎と話しをする
13:20	다리	미즈호	
13:40	미술관	미도리	
14:00	유원지	아유	
14:20	호수	시즈카	
14:40	역	아유	知りたい/わかったつきあってやるよ
15:00	카페	시즈카	もう昔のことだから
15:20	오락실	아유	
15:40	카페	요우스케	
16:00	테니스 코트	아유	
16:20	목장	스스무	
16:40	유원지	류우스케	
17:00	다리	미즈호	
17:20	테니스 코트	카나코	まさか…龍助の戀人とか?
		-밤-	
–	(플레이룸)	· 미도리	
		· 미도리	
		· 아유	
		· 요우스케	
		· 요우스케	
20:20	뒷뜰	미도리	
20:40	역	요우스케	
21:00	역	미도리	洋介の言っていたままを鮎に話す
21:20	뒷뜰	아유	☆實は鮎に見とれてたんだ…
21:40	오락실	시즈카	今, 何か惱みを抱えてるの?

우선은 요우스케와 따로 행동을 한다. 미즈호와 아유편과 거의 비슷한 첫날. 다만 미도리와 처음에 이야기를 나눈 다는 것과 시즈카와의 대화가 차이점이다.

[AM 10:20] ※ 미즈호편 참조

선택항목 미도리와 이야기한다 / 미즈호와 이야기한다

'미도리와 이야기한다'를 선택한다. 미도리는 요우스케와 같이 오지 않았냐고 물어본다.

[PM 12:40] 미도리는 요우스케를 생각하고 있다.

[PM 15:00] 시즈카는 자신이 이렇게 나타났는데 모두들이 받아줄것인가 걱정하고 있다.

선택항목 솔직히 몰라 / 벌써 옛날 일이니까

'벌써 옛날일이니까 괜찮아'라고 위로해 주자. 다시 저녁시간이 끝나고 파티 타임.

● 미도리에게 말을 걸자. 아까 미즈호를 찾던 것은 단순히 엇갈린 것이었고, 요우스케와 같은 방에 있냐며 무언가 물어보려 하다가…

● 미도리에게 말을 걸자. 역시 무언가 말을 하려다 만다.

[PM 8:20] "내일 아침 예배당 올까 그녀석?"이라는 이상한 말을 남기고 사라진다. 대체!?

[PM 9:00] 방금 전 요우스케와 같이 있던 것을 본 미도리가, 자신에 대해 요우스케가 뭐라고 말했는지 물어온다. 대체 뭐라고 답해줘야할 지…

선택항목 요우스케가 말하던 것을 그대로 솔직히 말한다 / 형편에 맞게 각색해서 이야기한다

그대로 솔직히 말하자… '유일하게 찬 여자?'라는 말을 듣고 왠지 기분이 좋아진 듯 하다.

[PM 9:40] 왠지 시즈카는 고민이 있는 듯 하다.

선택항목 이렇게 나이를 먹는 거구나 / 뭐 고민 있니? / 인간이란 원래 그런 동물이야

"뭐 고민 있니?"라고 말하자 쓸데없는 참견이라며 여전히 변함없다고 말하고 사라진다.

둘째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
		-낮-	
–	(식당)	아유	一人でブラつこうかな?
08:00	교회	미도리	チャペルをのぞきに行く☆
08:20	민박집 앞	아유	
08:40	플레이룸	미즈호	
09:00	테니스 코트	미도리	
09:20	풍차	아유	
09:40	다리	류우스케/카나코	
10:00	이글 네스트	미도리	
10:20	신사	시즈카	何でモデルが嫌いなの
10:40	신사	류우스케	
11:00	테니스 코트	미도리	
11:20	테니스 코트	류우스케	
11:40	이글 네스트	모모코	
12:00	교회	미도리	
12:20	카페	시즈카	えっ, ばれた?
12:40	오락실	아유	
13:00	신사	미도리	
13:20	교회	요우스케	
13:40	교회	카나코	
14:00	다리	미도리	
14:20	오락실	요우스케	
14:40	역	모모코	
15:00	역	요우스케	
15:20	유원지	아유	
15:40	카페	미유키	
16:00	카페	아유	
16:20	풍차	마코토	
16:40	신사	시즈카	
17:00	역	아유	
17:20	민박집 앞	모모코	確かに女の子向けですよね
		-밤-	
–	(플레이룸)	· 미도리	
		· 미도리	

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
		· 요우스케	
		· 요우스케	
		· 아유	トイレまでは尋常じゃないな
20:20	교회	미도리	小早川さんだと思うよ☆
20:40	역	아유	一緒に旅行に来たこと？
21:00	오락실	모모코	
21:20	오락실	요우스케	
21:40	카페	아유	

아유와는 따로 행동한다(一人でブラつこうかな?)를 선택해준다. 그리고…

[AM 08:00] 분명 예배당 안에 미도리의 모습이 보인다. 어제 이야기하던 것도 있었는데.

선택항목 그만둔다(止めておく)/예배당 안을 들여다본다(チャペルの中をのぞいてみる)

예배당 안을 들여다보자…

요우스케와 미도리

미도리는 다시 사귀자고 말한다. 그러나 요우스케는 좋아하는 여자가 있다며 거절. 요우스케가 나가자 미도리도 좇아서 뛰어 나간다.

[AM 10:00] 역시 미도리의 상태가 좀 이상하다.

[PM 4:20] 마코토와 만나지만, 타츠야는 기억을 잘 해내지 못 한다. 그 대신 보답으로 짐을 방까지 들어다주는데.

저녁식사가 끝나고 파티.

● 미도리에게 말을 건다. 역시 이상하다.

● 미도리에게 말을 건다. 나도 마코토처럼 예뻐지고 싶어!라는 한마디.

● 요우스케에게 말을 건다. 억지로 웃고 있는 게 이상하다.

● 요우스케에게 말을 건다. 역시 요우스케는 괴로운 듯 하다.

[PM 8:20]

미도리 : 타츠야…역시 알고 있구나. 오늘 나랑 요우스케에 대해.

타츠야 : 으, 응….

미도리 : 요우스케에게 들었니? 아니면 왠지 태도로 들통났나?

타츠야 : 으, 응….

미도리 : 그럼…가르쳐줘. 요우스케가 좋아하는 사람. 분명 이번 멤버 중에 있을 거야. 응, 알고 있으면 솔직히 이야기해줘.

요우스케가 좋아하는 사람이라… 역시 코바야카와씨로구나.

아무것도 몰라(何も知らないよ)/코바야카와씨 같아(小早川さんだと思うよ)

'요우스케가 좋아하는 사람은…아마도 코바야카와씨야'

…울지마 미도리…

미도리 : 중학교 시절부터 계속 요우스케는 미즈호를 좋아한다는 걸 알고 있었어… 난 이길 수 없다는 걸 알고 계속 참고 있었어… 그래서 졸업할때까지 기달려… 요우스케와 미즈호가 떨어질 때까지 기다려 겨우 꿈이 이루어졌는데… 그때는 요우스케가 좋아하는 타입이 되고 싶어서 조금이라도 미즈호의 인상이랑 닮으려고 머리도 기르고 콘택트 렌즈도 꼈고 다이어트는 실패했지만 하지만, 하지만 여러가지로 열심이었다구! 하지만 거리를 둘이 걸어도 요우스케의 시선은 다른 누군가를 찾고 하루에 한번은 『미즈호 요즘 어때』라고 물어보고…

타츠야 : 미도리…이제 됐어. 그런 일 생각하지마.

미도리 : 예쁜 애는 치사해… 미즈호는… 치사해! 아무런 노력도 않는데 요우스케도 모두도 소중히 여겨주니까…

타츠야 : 그만해 미도리…

미도리 : 하지만 하지만… 나같은 건 안돼. 결국 언제나 안된다구!!

울지마…

그때 내 행동은…나도 믿을 수 없는 것이다. 정신을 차리자 미도리를 안고 있었다… 숨 죽이고 울고 있는 미도리의 눈물이 내 얇은 셔츠에 물들어 그녀의 가슴의 아픔을 전해준다…

타츠야 : 그, 그러니까… 울 때는 소리내서 우는 게 훨씬 훨씬 편해 질 수 있다고 우리 죽은 할머니가 말했어. 게다가 울고 난 후 슬픔이 사라지는 것도 훨씬 훨씬 빠르다고.

미도리 : 거짓말…

타츠야 : 정말이야. 나도 실연 당했을 때 그렇게 했더니 다음 날에는 기운을 차릴 수 있었어.

미도리 : …그럼… 괜찮을까…

미도리는 한참 동안 울고 나서야 울음을 그치고 '고마워'라며 민박집 쪽으로 돌아갔다.

셋째날

-낮-

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
–	(식당)	아유	やっぱり止めておくよ
–	(테니스)	· 미도리	
		· 미도리	
		· 마코토	
		· 마코토	☆
		· 요우스케	
		· 요우스케	
		· 아유	
		· 아유	
–	(강변에서 논다)		川に入って泳ぐ
		· 미도리	
		· 미도리	
		· 미즈호	
		· 미즈호	
		· 요우스케	
15:00	오락실	요우스케	
15:20	오락실	시즈카	
15:40	목장	류우스케	
16:00	신사	요우스케	
16:20	풍차	마코토	
16:40	교회	요우스케	
17:00	미술관	후지오	
17:20	다리	미도리	☆今にも飛び降りるかと思った/オレでよければ相談に乗るよ？
-밤-			
–	(플레이룸)	· 아유	
		(내일 테니스)	参加しない
19:20	테니스 코트	요우스케	
19:40	신사	후지오	
20:00	아유 · 카나코의 방	아유	
20:20	이글 네스트	스스무	
20:40	역	미유키	
21:00	교회	요우스케	
21:20	유원지	미도리	オレでよければ相談してよ
21:40	노천 온천	류우스케	
취침	(우리들의 방)	(누구를 고를 것인가)	미도리

● 오늘도 여전히 아유가 와서 깨운다. 오늘부터 테니스인데 갈 것인가 물어보는데….

선택항목 테니스하러 갈게(テニスに行くよ)/역시 관둘래(やっぱり止めておくよ)

'역시 관둘래' 라고 해도 가야만 한다. 테니스 연습은 시작했는데 누구에게 말을 걸 것인가?

● 미도리에게 말을 건다. 미즈호는 덕분에 편해졌다고 말한다.

● 미도리에게 말을 건다. 미도리는 미즈호의 몸을 걱정하고 있다. 친구이지만, 사랑의 라이벌이란 것인가?

● 마코토에게 말을 건다. 마코토도 미즈호를 걱정하고 있다.

● 마코토에게 말을 건다. ※ 아유편과 동일한 이벤트 발생

역시 또 테니스는 류우스케에게 진다. 그리고 역시 수영하러!

선택항목 물에 들어가 헤엄친다(川に入って泳ぐ)/누군가에게 말을 건다(誰かに話しかける)

이번에는 물 속에 들어가 보자. 역시 아유와의 이벤트 발생.

● 미도리에게 말을 건다. …가슴을 쳐다 보다 오해(?)를 당하는데…

● 미도리에게 말을 건다. '여자의 수영복은 남자에게 보여주기 위한 것이다'…라고 하는데, 역시 미도리는 요우스케와 수영을 간 적이 있는 것 같다.

[PM 5:20] 미도리가 다리 위에 있다.

아유편하고는 다르게 '당장이라도 떨어질 줄 알았어' 라고 말해준다. 무언가 고민이 있다고 하는데?

선택항목 그런 걱정은 안했는데(そんな心配はしてないけどね)/당장이라도 떨어질 줄 알았어(今にも飛び降りるかと思った)

선택항목 고민이라니 요우스케 말야?(悩みって洋介のこと?)/나라도 괜찮다면 이야기해봐?(オレでよければ相談に乗るよ?)/이제 슬슬 저녁 식사시간이구나(そろそろ夕食の時間だね)

'나라도 괜찮다면…' 이라고 말해준다. 옛날부터 타츠야는 언제나 그랬다며 고맙다고 한다.

저녁 식사 시간이 끝나고… 테니스에 참가할 것인가 물어보는데… '참가하지 않는다(参加しない)' 라고 말한다.

[PM 9:20] 미도리가 있다.

방해하면 미안하니까 갈게(邪魔しちゃ悪いから行くよ)/나라도 괜찮다면 이야기해봐(オレでよければ相談してよ)

'나라도 괜찮으면 이야기해봐'

미도리 : 그럼 물어볼께. 요우스케와 어떻게 하면 사이를 되돌릴 수 있을 꺼 같아?

타츠야 : 조, 조금 각오는 했지만 정말 솔직한 질문이구나.

미도리 : 어때? 뭐 좋은 생각 없니?

타츠야 : 생각이라…그런 건 아니지만 고등학교 시절에 요우스케와 사귀게 된 계기가 있을꺼 아냐. 그게 지금 해결의 열쇠가 될지도 몰라.

미도리 : 열쇠라… 그다지 도움이 안될 꺼 같은데?

타츠야 : 어째서?

미도리 : 그 사귀게 된 계기에 문제가 있어서 그런 거야. 그건 지금도 옛날에도 요우스케가 흥미가 있는 건 미즈호 뿐이고 나랑 사귄 것도 미즈호에게 다가갈 수 있기 때문인 걸.

타츠야 : 미도리…자신을 그렇게 쉽게 말하는 게 아냐.

미도리 : 하지만 사실인 걸!

자, 누군가 한 명을 고른다면? …' 미도리(みどり)' 를 골라준다.

넷째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
08:00	민박집 앞	미도리	可愛いよ
08:20	산책길	요우스케	
08:40	교회	후지오	
09:00	민박집 앞	미유키	
09:20	다리	요우스케	
09:40	역	카나코	
10:00	역	모모코	
10:20	미술관	스스무	
10:40	오락실	미유키	そんな事言われても困る
11:00	테니스 코트	시즈카/아유	
11:40	풍차	시즈카	追いかけない
12:00	역	미도리	
12:20	뒷뜰	모모코	
12:40	호수	스스무	
13:00	카페	마코토	
14:20	민박집 앞	아유	
14:40	민박집 앞	미즈호/요우스케/ 미도리	
15:00	식당	모모코	☆そんなに變わらないんじゃないかな?/今から學生に戻っても遲くない/できたらまたココに來たいな
15:20	미술관	아유	
15:40	풍차	미유키	
16:40	역	모모코	
-밤-			
19:00	유원지	스스무	
19:20	역	미도리	
19:40	시즈카 · 마코토의 방	시즈카	
–	(신사)	· 미도리	
		· 요우스케	
		· 요우스케	
			(파트너는 미도리)
		미즈호	無理にでも聞いてしまおう/それ…デートで行ったの?
21:30	미도리 · 미즈호의 방	미도리	
21:50	카페	아유	
22:10	민박집 앞	카나코	
22:30	플레이룸	미도리	
22:50	뒷뜰	류우스케/카나코	

● 역시 아유가 프라이팬으로 깨워준다.

넷째날은 역시 미도리편과 비슷하다. 특히 밤에는 담력 시험 이벤트가 있다.

● 미도리에게 말을 건다. 무언가 이런 분위기를 즐기고 있다고 한다.

역시 미도리와 파트너. 미도리는 무섭지 않다고 하지만 약간은 긴장되는 듯 얼굴이 굳어 있다. 이런 곳에 오니 무언가 생각난다고 하는데?

선택항목 깊이 따지지 않는다(深く追求しない)/억지로라도 물어낸다(無理にでも聞いてしまおう)

'억지로라도 물어본다' 요우스케와 함께 유령의 집에서 이런 분위기의 길을 가본 적이 있다고 한다.

선택항목 그거…데이트로 간 거니?(それ…デートで行ったの?)/뭐야 그런 거구나(なんだ、そんなことだったのか)

'그거 데이트로 간거니?' 라고 물어보자 다시 큰 눈망울에서 눈물이….

미도리 : 으응, 괜찮아. 이상해 나…타츠야 앞에서는…왠지 마음이…

타츠야 : 미도리…

미도리 : 응… 또… 또 잠깐 가슴 빌려도 될까…..

타츠야 : 으, 응

미도리 : 고마워 타츠야…요우스케와 말야…사이를 되돌릴려고 여기에 왔지만…하지만…그런 건 잘못된 생각이었을지도…난 말야…어째서 그런 남자를 좋아하게 된 걸까… 너 같은 사람이… 옆에 있었는데 말야…

다섯째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)	미도리	うん、いいよ (카페에 가는 약속)
08:20	테니스 코트	아유	
08:40	이글 네스트	류우스케/미유키	
09:00	민박집 앞	미유키/카나코	
09:20	역	카나코/류우스케	駅の方へかな?/夏奈子と話す
09:40	신사	요우스케	
10:00	역	아유	
10:20	역	스스무/미유키	
11:00	역	아유	みどりと約束があるんだ
11:40	유원지	미유키	
12:00	풍차	미유키	
–	(카페)	미도리	☆一緒にいるだけで楽しいよ/諦めて新しい恋を探したら?/もしかして夕焼けがみれるかな?
	(신사)	미도리	☆似合ってるからいいんじゃない?/景色が綺麗だね
-밤-			
19:30	역	미도리	
19:50	역	아유	
20:10	테니스 코트	카나코	
20:30	역	마코토	
20:50	미술관	스스무	
21:10	이글 네스트	시즈카/스스무	☆
21:30	뒷뜰	류우스케/카나코	
21:50	뒷뜰	미도리	

● 아침에 아유가 와서 깨워주고 아침을 다 먹으면 미도리가 나타나 부탁이 있다고 하는데?

선택항목 어떤 부탁?(どんなお願い?)/응, 좋아(うん、いいよ)

그것은 카페에 가자는 약속이다. '응 좋아' 라고 대답해주자. 오늘은 바베큐 파티에 가지 말고 같이 지내자고 한다.

[AM 8:20] 아유는 소젖 짜러 가자고 하지만 타츠야는 싫다고 한다. 그러자 '소에게나 먹혀서 죽어라!' 라는 악담을 하고 사라지는데. ※ 아유편의 '소젖 짜러 가기' 이벤트 참조

[AM 9:20] 류우스케와 카나코의 이벤트. ※ 미즈호, 아유편 참조

[AM 10:00] 아유가 나타나 바베큐 파티에 같이 가자고 하지만 '일이 있어서 못 간다' 라고 말하자 투덜댄다.

[AM 11:00] '누군가와 데이트 때문에 안가는 거지?' 라고 아유가 물어본다.

선택항목 미도리와 약속이 있어(みどりと約束があるんだ)/기분이 나지 않아(気分がのらないんだ)

'미도리와 약속이 있어' 라고 솔직히 말해주자.

[PM 1:00] 드디어 미도리와의 데이트. 그러나 음료수를 마시기만 할 뿐 서로 말이 없는데… 재미 없냐고 미도리가 물어본다.

미도리는 심심하지 않니?(みどりは退屈してないの?)/뭔가 할 일이 있던 게 아니었어?(何か用があるんじゃなかったの?)/같이 있는 것만으로 즐거워(一緒にいるだけで楽しいよ)

'같이 있는 것만으로 즐겁다' 라고 말한다.

타츠야는 아유에게 요우스케는 미즈호를 좋아한다기보다는 동경하고 있는게 아닐까 하고 말해준다. 그러나 미도리는 그렇다 해도 자기 따위는 상대하지 않을 꺼라고 낙담한다. 그리고 이제는 포기한다고 하는데…

선택항목 포기하고 새로운 사랑을 찾지 그래?(諦めて新しい恋を探したら?)/정말 좋아하면 계속 노력해보지 그래?(本当に好きなら頑張り続ければ?)

'포기하고 새로운 사랑을 찾아봐라' 라고 말하자 갑자기 미도리는 화제를 바꿔 신사의 경내에서 예쁜 경치를 볼 수 있다고 모모코씨가 알려줬다고 한다.

선택항목 혹시 저녁해를 볼 수 있을까?(もしかして夕焼けがみれるかな?)/그만둘래 미안!(退屈するよ、ゴメン!)

'혹시 저녁해를 볼 수 있을까?' 라고 말해준다. 그리고 카페를 나와 신사로 향했다.

신사 안에서 달려가는 미도리의 모습을 보고 타츠야는 미도리의 옷이 평소와 다르다는 사실을 알아차린다.

선택항목 어울리니까 괜찮지 않아?(似合ってるからいいんじゃない)/분위기를 바꾸는 게 신선(イメージチェンジしたほうが新鮮)

'어울리니까 괜찮지 않아?' 라고 말해준다. 미도리는 신사의 뒤쪽으로 돌아가 천천히 경치를 돌아보자고 한다.

선택항목 이봐, 힘내(なあ、元気だせよ)/경치가 예쁘구나(景色が綺麗だね)

'경치가 예쁘구나' 라고 말해준다. 그러자 미도리는 '위로해주기는 커녕, 상관없는 이야기만 하는구나' 라고 말

앗…!!

SEGA SATURN

하다 갑자기….

그리고 미도리는 단 둘이서 불꽃놀이를 구경가자고 한다.

● 저녁식사를 끝내고 나서…

[PM 7:30] 미도리는 '아까 미안했어' 라며 도망간다.

[PM 9:50] 내일 약속을 잊지 말라는 미도리…

여섯째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
08:30	신사	시즈카	
08:50	카페	카나코/류우스케	
09:10	풍차	미유키	
09:50	교회	미도리	
10:10	테니스 코트	아유/시즈카	
10:30	교회	마코토/후지오	
10:50	유원지	카나코/류우스케	
11:10	목장	스스무	
11:30	다리	시즈카	
11:50	교회	미유키	
12:10	풍차	마코토	
12:50	역	모모코	
13:10	산책길	시즈카	
13:30	교회	스스무	
15:10	카페	마코토/후지오	
15:30	목장	아유	
15:50	역	스스무	
16:30	플레이룸	모모코	
16:50	유원지	카나코	
17:10	플레이룸	마코토/후지오	
17:30	이글스 네스트	시즈카	
-밤-			
12:50	역	미도리	☆死にそうなくらい嬉しいよ/誓う…誓うよ！

● 오늘도 역시 아유가 깨워준다. 오늘 역시 그냥 지켜보면서 시간을 때울 뿐이다.

● 미도리는 다른 사람보다 늦게 갈아입고 갈테니 미술관 앞에서 만나자고 한다.

미술관 앞의 두 연인

둘은 이상한 소릴하고 사라진다. 그래 잘 살아라. 그리고 미도리가 나타난다. '밤에 하는 데이트는 사람이 안다니는 곳으로 가야한다' 라고 이야기하지만 그래도 불꽃놀이를 봐야한다며 강변으로 간다. 불꽃놀이가 계속되는 강변, 그곳에서 미도리는 당돌한 질문을 한다.

미도리 : 좀 당돌한 질문인데 만약 나랑 단 둘이서 앞으로 인생을 보내게 된다면 후회할꺼니?

타츠야: 조금 당돌한 게 아니라 엄청 당돌한 이야기야 그건…

미도리: 후회할꺼니?

선택항목 그런 일은 없어(そんなことありえないよ)/죽을 정도로 기뻐(死にそうなくらい嬉しいよ)

'죽을 정도로 기뻐(死にそうなくらい嬉しいよ)'

미도리: 그런 유치한 대사도 할 줄 아는구나. 농담이야 농담.

둘만의 즐거운 한때를 보내고 있는데 요우스케가 나타나 '미도리 같은 여자애도 좋아가는 사람이 있으니 하느님에게 감사해라' 라는 농담을 하자

그리고…

미도리는 충격을 먹고 다른쪽으로 가자고 한다. 그래서 산길 안쪽으로….

타츠야 : …나는 동정 같은 거 안해. 오늘도 미도리와 불꽃놀이를 보고 싶어서 같이 온거야!

미도리 : …정말?

…미도리…

미도리 : 그럼 여기에서 날 안아줘.

미도리는 약한 소녀였다. 강한 척 하지만 절대 그렇지 못 한. 그리고는 다시 울기 시작하고 요우스케가 나타나 위로해준다.

요우스케 : 난 그다지 고민하는 거에 익숙치 않아서 답을 찾는데 시간이 너무 걸렸어. 타츠야도 그렇게 말해서 여러가지로 생각해봤어. 이제 아무렇지도 않다고 생각했던 이 녀석이 어째서 이렇게 신경이 쓰이는지… 억지 부리지말고 자신의 본심은 어떤 것일까… 하지만 말야 그랬더니 말야 자기가 생각해도 웃기는 한심한 결론에 도달해서 말야… 곧 아팠었어. 즉 난 말야 내가 생각하는 것보다 훨씬 악취미란 게 그 결론이야. 나도 조금씩 그렇지 않은가 생각했지만 아까 강변에서 같이 있는 너희들을 보았을 때… 실감했어. 조금 한심한 이야기지.

선택항목 맹세할게…맹세해!(誓う…誓うよ!)/내겐…자신이 없어(オレには…自信がないよ)

그리고는 요우스케는 앞으로 미도리를 지켜준다는 맹세를 하라고 한다.

"맹세할게…맹세해!"

마지막날

요우스케는 아유와 미즈호를 데리고 돌아가겠다고 한다. 그리고 미도리가 뒷뜰에서 기다리고 있으니 빨리 가보라는. 그리고 이것이 자신이 해줄 수 있는 마지막 선물이라고.

● 뒷뜰에는 미도리가 기다리고 있다. 그리고 타츠야는 다시 한번 고백을 한다.

…바보…

그러나 그런 건 이미 어제 끝난 일이라며 돌아가는 길에 '노천 온천'에 들리자고 한다.

우리들의 여름은 시작되었다….

오가타 시즈카편

첫째날

-낮-			
시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
–	(우리들의 방)	요우스케	一人で行く
10:00	아유 · 카나코의 방	아유	鮎も誘えば良かったな
10:20	오락실	요우스케	
10:40	미술관	스스무	
11:00	신사	시즈카	
11:20	플레이룸	아유	一緒に行こうか
11:40	민박집 앞	아유	
12:00	역	모모코	
12:20	다리	시즈카	正直 よくわからないよ
12:40	카페	스스무	
13:00	오락실	아유	
13:20	이글 네스트	류우스케	
13:40	호수	시즈카	
14:00	유원지	아유	また鮎と話しをする
14:20	유원지	스스무	
14:40	카페	미도리	
15:00	카페	시즈카	
15:20	목장	류우스케	
15:40	미술관	요우스케	
16:00	미술관	시즈카	
16:20	목장	스스무	
16:40	유원지	류우스케	
17:00	미술관	요우스케	
17:20	교회	아유	
–	(플레이룸)	· 시즈카	
		· 시즈카	
		· 스스무	
		· 아유	
		· 아유	
20:20	신사	시즈카	今, 何か悩みを抱えてるの?
20:40	미술관	스스무	
21:00	이글 네스트	시즈카	社會人なんて凄いじゃないか
21:20	오락실	요우스케	
21:40	오락실	시즈카	

● 역시 첫째날은 특별한 차이 없지만 시즈카와의 이벤트가 조금 다르다.

[PM 12:20] 자신에 대해 어떻게 생각할까 하고 물어보는 시즈카.

솔직히 잘 몰라(正直, よくわからないよ)/벌써 옛날 일이니까(もう昔のことだから)

'솔직히 모르겠다' 라고 솔직히 말해주자.

[PM 1:40] 무언가 할 말이 있는 듯 하지만 얼굴을 붉히며 사라지는 시즈카.

[PM 3:00] 시즈카는 할 말이 있으면 해보라는 타츠야의 말에 반대로 남자들은 누가 오냐고 물어본다.

[PM 4:00] 타츠야는 시즈카에게 그렇게 돌아다니지 말고 걱정말고 민박집에서 기다리라고 말해준다.

다시 시작되는 저녁시간. 시즈카의 건배로 연회는 시작되고…

● 시즈카에게 말을 건다. 왠지 여기에 있는 것이 불편한 듯 투덜대고 있다.

● 시즈카에게 말을 건다. 역시 자신과는 이곳이 어울리지 않는다고 한다.

● 스스무에게 말을 건다. 스스무는 요우스케 말고도 맘에 들지 않는 사람이 한 명 있어서 기분 나쁘다고 한다.

[PM 8:20] 왠지 나이를 먹어가면서 고민거리가 늘어간다고 말하는 시즈카.

선택항목 이렇게 나이를 먹어 가는 거구나(こうして年をとって行くんだね)/지금 뭐 고민이라도 있니?(今, 何か悩みを抱えてるの?)/인간이란 원래 그런 동물이야(人間ってそういう動物なんだよ)

'뭐 고민이라도 있니?' 라고 말하면 칭찬인지 놀리는 말인지 알 수 없는 말을 하고 간다.

[PM 9:00] 다들 학생인데 나만 사회인이라 위화감이 있다는 시즈카.

선택항목 사회인이라니 대단하잖아(社會人なんて凄いじゃないか)/그런 거 걱정할 필요없어(そんな事氣にすることないよ)

'사회인이라니 대단하잖아' 라고 말해준다. 그러나 스스무의 '학교를 가지 않으면 낙오자다' 라는 말에 낙담하고 있다고 한다. 그리고 그녀는 화장품 판매원을 하고 있다고 하는데….

[PM 9:40] 스스무와 요우스케는 오히려 사이가 좋은 게 아닌가 하고 말하는 시즈카. 그렇게 3년 전 여름대회 때 열심이었다는 이야기를 시즈카는 해준다.

둘째날

-낮-			
시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
–	(식당)	아유	一人でブラつこうかな?
08:00	민박집 앞	아유	
08:20	신사	시즈카	靜香だってモデルでいけるだろ
08:40	미술관	스스무	
09:00	역	아유	
09:20	테니스 코트	미도리	
09:40	플레이룸	미즈호	
10:00	이글 네스트	미도리	
10:20	신사	류우스케	
10:40	역	모모코	
11:00	테니스 코트	미도리	
11:20	테니스 코트	류우스케	
11:40	미술관	시즈카	えっ, ばれた?
12:00	카페	시즈카	
12:20	산책길	스스무	
12:40	오락실	아유	
13:00	호수	스스무	
13:20	역	시즈카	
13:40	오락실	시즈카	
14:00	역	마코토	
14:20	오락실	요우스케	
14:40	다리	미도리	
15:00	역	요우스케	
15:20	역	스스무	
15:40	유원지	아유	
16:00	카페	아유	
16:20	미술관	미도리	
16:40	풍차	요우스케	
17:00	산책길	미도리	
17:20	역	아유	
-밤-			
–	(플레이룸)	· 시즈카	
		· 시즈카	
		· 스스무	
		· 스스무	

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
		·아유	トイレまでは尋常じゃないな
20:20	테니스 코트	시즈카	オレは静香みたいなのが好きだな
20:40	오락실	모모코	
21:00	오락실	요우스케	
21:20	오락실	요우스케	じゃあ、付き合うよ
	(이글네스트)	시즈카/스스무	
21:40	카페	아유	一緒に旅行に来たこと？

● 아유왈 '같이 갈래? / 아니 혼자 갈래(一人でブラつこうかな)

[AM 08:20] 마코토를 부러워하는 시즈카.

'시즈카도 모델로 나가면 잘 나갈껄?

[PM 1:20] 심심하니 때로는 남자를 데리고 다녀도 괜찮지 않을까하고 말한다.

[PM 1:40] 왠지 여자애들이 시끄럽다며 귀찮다고 말하는 시즈카.

다시 저녁 식사가 끝나고 파티.

● 시즈카에게 말을 건다. 모두들의 화제가 마코토 뿐이라 왠지 불만인 듯한 시즈카.

● 시즈카에게 말을 건다. 마코토에게 귀찮게 구는 후지오에게 한마디 하러 가는 시즈카.

● 스스무에게 말을 건다. 미즈호에 대해서만 물어본다.

● 스스무에게 말을 건다. 역시 미즈호만…

● 아유에게 말을 건다. ※ 미즈호편 선택항목 참조

[PM 8:20] 시즈카는 역시 여자는 남자가 지켜주고 싶어지는 '가련한' 여자가 좋냐라고 물어본다.

'난 시즈카 같은 타입이 좋아!' 왠지 얼굴을 붉히며 돌아가는 시즈카.

[PM 9:20] 요우스케가 밤이고 하니, 이글 네스트에 놀러가보자고 한다.

'그래 같이 가자', 밤이니 놀아줘야겠지.

그러나 술집에서 시즈카와 스스무를 만난다. 스스무는 '너 같이 말이 험한 애는 맘에 안든다'라고 말하자 요우스케가 한마디 해준다. 적당히 하라고

셋째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)	아유	テニスに行くよ
–	(테니스)	·시즈카	
		·시즈카	
		·마코토	
		·마코토	☆
		·스스무	
		·스스무	
		·아유	
		·아유	

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
–	(강변에서 헤엄치다)		川に入って泳ぐ
		·시즈카	
		·시즈카	
		·아유	
		·아유	
		·마코토	
15:00	오락실	요우스케	
15:20	오락실	시즈카	
15:40	목장	류우스케	
16:00	신사	요우스케	
16:20	역	모모코	
16:40	교회	요우스케	
17:00	미술관	후지오	
17:20	다리	미도리	☆そんな心配はしてないけどね
-밤-			
–	(플레이룸)	·시즈카	
		(내일 테니스)	参加する
19:20	테니스 코트	요우스케	
19:40	신사	후지오	
20:00	아유·카나코의 방	아유	
20:20	이글 네스트	스스무	
20:40	역	미유키	
21:00	교회	요우스케	
21:20	유원지	미도리	そんなことないと思うけど…
21:40	노천 온천	류우스케	
취침	(우리들의 방)	(누구를 고를 것인가?)	시즈카

아침을 먹는데, 아유가 나타나 테니스에 갈 거냐고 물어본다.

'테니스하러 갈게'를 선택하자. 뭐, 그렇게 할려는 맘 없는 투로 말하냐고 아유가 투덜댄다.

테니스 연습이 시작되었다.

● 시즈카에게 말을 건다. 왠지 테니스를 즐기는 듯. 훨씬 기분이 나아진 듯 하다.

● 시즈카에게 말을 건다. 스스무의 실력이 예전보다 좋아졌다며 너도 조심하라고 한다.

다시 류우스케와 한 판. 물론 엄청나게 진다.

후지오 덕으로 다시 강가로. 이번에는 '물에 들어가 헤엄친다(川に入って泳ぐ)'를 골라준다.

● 시즈카에게 말을 건다.

시즈카의 수영복

역시 화장품 판매를 해서 그런지 무척 몸매가 좋다.

● 시즈카에게 말을 건다. 아유도 화장을 하는 나이라며 좀 더 여자로써 대해주라고 말한다.

대충 시간을 때우고 저녁 시간이 끝나 다시 플레이룸에서…

● 시즈카에게 말을 건다. 역시 무언가 고민하고 있는 듯 하다.

내일 테니스는 '참가한다(参加する)'로 결정. 그리고 자기 전의 누구를 맘에 둘 것인가에서는 '시즈카'를 골라준다.

넷째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)		
–	(테니스)	·시즈카	
		·아유	
		·아유	
		·마코토	實はちょっと用事があって…
		·마코토	
		·카나코	
		·후지오	
		·류우스케	(아유와 말다툼하다 시즈카가 나간다)
11:40	이글 네스트	시즈카	追いかける
12:00	역	미도리	
12:20	뒷뜰	모모코	
12:40	유원지	스스무	
13:00	역	마코토	
14:20	민박집 앞	아유	
14:40	민박집 앞	미즈호/요우스케/미도리	
15:00	식당	모모코	☆そんなに變わらないんじゃないかな？/今から學生に戻っても遲くない/できたらまたココに來たいな
15:20	미술관	아유	
15:40	풍차	미유키	
16:40	역	모모코	
-밤-			
19:00	유원지	스스무	
19:20	역	미도리	
19:40	시즈카·마코토의 방	시즈카	
–	(신사)	·시즈카	
		·시즈카	
		·스스무	
			(파트너는 시즈카)
		시즈카	バックレる
–	(이글 네스트)	시즈카	☆

〈테니스장〉

● 시즈카에게 말을 건다. 시즈카도 오랜만에 테니스를 하는 게 즐겁다고 한다.

● 마코토에게 말을 건다. 마코토가 점심을 같이 먹자고 하면 가볍게 '실은 약속이 있어서(實はちょっと用事があって…)'라고 말해주고 거절한다. ※ 아유편 참조

갑자기 시즈카가 뛰쳐나간다. 그리고 아유도 그 뒤를 쫓는다. 그러나 아유는 놓친 듯.

[AM 11:40] 시즈카가 도망간다. 쫓아갈 것인가?

선택항목 쫓아가지 않는다(追いかけない)/쫓아간다(追いかける)

'쫓아간다(追いかける)'를 선택한다. 시즈카는 목장, 유원지를 거쳐 미술관까지 도망간다. 그리고는 멈춰서서 '너 운동 부족 아냐?'라고 한마디 한다. 그리고는 자신에 대해 신경 쓰지 않아도 된다고 한다. 아유의 말대로 스스무와 시즈카가?

〈신사 앞에서〉

● 시즈카에게 말을 건다. 왠지 시즈카도 무서워하는 것 같다.

● 시즈카에게 말을 건다. 시즈카가 놀라는 모습도 귀엽다!

● 스스무에게 말을 건다. 스스무는 시즈카랑 같이 가느니 차라리 요우스케와 같이 가겠다고 하는데, 의외로 어울릴지도?

역시 파트너는 시즈카. 무섭다며 도망가자고 하는데?

'도망친다'를 골라준다. 어딘가 쉴 수 있는 이글 네스트로 가자 하여 그쪽으로 가기로 한다.

선택항목 도망친다(バックレる)/이대로 가자(このまま行こう)

건배!

시즈카 : 실은 류우스케가 이 동창회를 열게된 원인이라고 해야할까… 계기는 나였어. 너도 알겠지만 우리집은 아버지가 사업에 실패해서 토쿄를 떠나게 된 거야. 그땐 정말 미안했어. 하지만 나도 여러 일이 있어서… 난 내가 선택한 길이니까 후회는 않지만 학교를 나와서 판매원이 되고 나서도… 그 거리로는 가지 않았어. 역시 다른 사람들과 만나기가 뭐한걸. 봄에 한번 신쥬쿠에서 아유와 우연히 만났을 땐 무심결에 숨고 말았어… 하지만 나쁜 짓은 할 수 없더라구. 이번 6월부터 일하는 곳이 너희들 동네 옆 백화점이라서 거기서 어머니 집을 돌고 있는 류우스케와 우연히 만나서…어쨌든간 한번은 돌아오라구. 만나기가 뭐하다니까 그때는 조용히 돌아가줬는데… 그랬더니 이번에는 다음날 혼자 와서 다른 사람들과 만날 수 있는 방법을 생각해냈다고. 이 방법이라면 모두 모여줄꺼라고.

이라! 이라잇!

그리고는 로데오 머신이 타고 싶어서 타는데… 결국 내려서 엎어지고 만다. 그리고 시즈카를 업고 민박집으로 향한다. 그러나 민박집에서 류우스케에게 걸리는데, 류우스케에게 '시즈카에게 이야기를 들었다'라고 말하자 부끄러워하는 류우스케.

다섯째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)	시즈카	
08:20	다리	미도리	☆
08:40	이글 네스트	류우스케/미유키	
09:00	미술관	마코토	
09:20	역	카나코/류우스케	驛の方へかな？/夏奈子と話す
09:40	신사	시즈카	
10:00	신사	요우스케	
10:20	역	아유	
–	(강가)	·시즈카	☆
		·미즈호	
		·마코토	☆
		·미도리	☆
		·카나코	
		·아유	
14:30	카페	아유	
14:50	호수	시즈카	
15:10	미술관	후지오	
15:30	풍차	카나코/류우스케	夏奈子と話す
15:50	목장	미도리	
16:10	교회	후지오	
16:30	교회	스스무	
-밤-			
19:30	미술관	스스무	
19:50	신사	시즈카	
20:10	역	미도리	
20:30	오락실	미도리	
20:50	이글 네스트	시즈카	やっぱり氣になるから

SEGA SATURN

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
21:10	테니스 코트	카나코	
21:30	플레이룸	후지오	
21:50	뒷뜰	카나코/류우스케	

아침을 먹을 때 시즈카가 나타나 어젯밤 미안하다고 말한다. 업고 오는데 생각보다 가볍다고 말하자 '부끄러워 하며' 달아나는 시즈카. 귀여운데…

[AM 9:20] 역시 역에서 류우스케와 카나코의 이벤트이다.

[AM 9:40] 시즈카가 꼭 나오라고 신신 당부한다.

〈바베큐 파티〉

역시 앞에서 보았던 이벤트들이다.

[PM 2:50] 시즈카가 왠지 부끄러워 하고 있다… 왜일까? 이상한데.

[PM 3:30] 류우스케와 카나코가 무언가 사고 있다.

선택항목 카나코와 이야기한다(夏奈子と話す)/류우스케와 이야기한다(龍助と話す)

'카나코와 이야기한다' 짐 들어줄 사람이 필요해서 류우스케와 왔다는 카나코. 데이트겠지.

[PM 7:30] 무언가 고민하고 있는 듯 하지만 이야기를 하지 않는다.

[PM 8:20] 무언가 고민하고 있는 시즈카. 물어보지만 오히려 왜 그러냐고 반문하는데…

선택항목 역시 신경쓰이니까(やっぱり気になるから)/왠지 신경쓰여서 말야(何となく気になってさ)

'역시 신경쓰이니까' 역시 사랑 문제로 고민하는 거겠지?… 라고 물어보자 그것이 맞는 듯.

여섯째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
08:30	신사	시즈카	
08:50	카페	카나코/류우스케	
09:10	풍차	미유키	
09:50	교회	미도리	
10:30	교회	마코토/후지오	
10:50	유원지	카나코/류우스케	
11:10	교회	미유키	
12:10	풍차	마코토	
12:50	호수	요우스케	
13:10	역	모모코	
15:10	오락실	시즈카	
15:30	카페	마코토/후지오	
15:50	목장	아유	
16:30	이글 네스트	시즈카	オレだったら聲くらいかけるけど/ウーロン茶とお子様用シャンパン?☆
-밤-			
—	(방)	静香	☆

여섯째날은 조용히 수확을 기다리는 수 밖에.

[AM 8:30] 뭔가 고민하고 있는 듯한 시즈카.

[PM 3:10] 시즈카는 오늘 밤에는 이글 네스트에서 한 잔 한다고 한다. 생각나면 타츠야도 오지 않겠냐고 말하는데.

[PM 4:30] 시즈카는 여기에서 혼자 마셔도 누가 말을 걸지 않아서 편하다고 한다.

선택항목 이곳 분위기 탓인가(土地柄ってヤツかな)/나라면 말을 걸텐데(オレだったら声くらいかけるけど)

"나라면 말을 걸텐데?"

선택항목 다른 녀석들이 걱정하지 않을까?(他の連中が心配しないかな?)/우롱차랑 애들용 샴페인?(ウーロン茶とお子様用シャンパン?)

'우롱차랑 애들용 샴페인으로?'

시즈카…술도 안먹었는데…

타츠야 : 웃지 말고… 고맙다는 말 듣고 싶지도 않아. 다만…눈을 감고…그리고… 같이 있자…

시즈카 : 그래 같아… 있자…

…무념…

창 밖에서 불꽃놀이가 시작된다.

잊을 수 없는 여름의 … 잊을 수 없는 광경을….

시즈카의 유카타

마지막날

류우스케와 카나코가 나타나 시즈카는 신사 쪽으로 갔다고 이야기해준다. 그러나 그곳에는 스스무와 미즈호가… 그리고 스스무가 시즈카는 안쪽에 있다고 하는데…. 그리고 시즈카에게 고백! 시즈카는 같이 바이크로 토쿄까지 돌아가자는 말을 한다.

폭주 열정!

타츠야 : 시즈카 사랑해

역시 들리지 않은 것 같군. 뭐 들렸다고 해도 너무 부끄럽겠지만 말야….

시즈카 : 나도… 좋아해.

타츠야 : 뭐야 잘 들리면서!!

이렇게 우리 둘의 여름은 시작되었다.

카노 마코토편

첫째날

● 특별한 것은 없다. 등장하지 않으니, 미도리편을 참고해서 플레이하기 바란다.

둘째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
-	(식당)	아유	一人でブラつこうかな?
08:00	교회	미도리	他の場所へ行く
08:20	민박집 앞	아유	
08:40	플레이룸	미즈호	
09:00	테니스 코트	미도리	
09:20	풍차	아유	
09:40	다리	류우스케/카나코	
10:00	이글 네스트	미도리	
10:20	신사	시즈카	何でモデルが嫌いなの
10:40	신사	류우스케	
11:00	테니스 코트	미도리	
11:20	테니스 코트	류우스케	
11:40	이글 네스트	모모코	
12:00	역	마코토	
12:20	풍차	미유키	
12:40	풍차	카나코	
13:00	풍차	마코토	オレでよかったら…
13:20	풍차	후지오	
13:40	이글 네스트	후지오	
14:00	오락실	후지오	
14:20	역	후지오	
14:40	유원지	후지오	
15:00	카페	후지오	
15:20	역	스스무	
15:40	유원지	아유	
16:00	풍차	요우스케	
16:20	미술관	마코토	
16:40	신사	시즈카	
17:00	역	아유	
17:20	·후지오		
-밤-			
-	(플레이룸)	·마코토	そうだね
		·마코토	
		·후지오	
		·후지오	
		·아유	トイレまでは尋常じゃないな
20:20	카페	마코토	だったら美大を受け直したら?
20:40	목장	후지오	
21:00	미술관	마코토	
21:20	플레이룸	후지오	
21:40	카페	아유	一緒に旅行に来たこと?

[PM 1:00] 마코토는 타츠야가 같이 있어주면 후지오가 않오니 같이 있어 달라고 한다.

선택항목 나라도 괜찮다면 같이 있어줄께(オレでよかったらつき合うよ)/이상한 일에 말려 들고 싶지 않아(変な事に巻き込まれたくないな)

'나라도 좋다면 같이 있어줄께' 라고 말하면 같이 다니게 된다.

[PM 1:20] 후지오가 언제나 따라다녀서 귀찮다고 한다. 앞으로 한동안 계속 후지오가 따라다닌다… 강적

[PM 3:20] 스스무조차 마코토를 잘 못 알아본다.

[PM 4:40] 시즈카는 마코토가 옛날 상처를 건드리는 말을 해서 기분이 나빠진 듯 하다.

다시 저녁식사가 끝나고 파티. 마코토와 후지오가 왔다는 사실을 류우스케가 말한다.

● 마코토에게 말을 건다. 후지오가 온 것이 귀찮다며 안왔으면 한다고 말한다.

선택항목 그렇구나(そうだね)/후지오도 테니스부원이었으니까(不二男もテニス部員だったんだから)

'그렇구나' 라고 말해준다.

● 마코토에게 말을 건다. 자기만 변한 것이 마음에 걸리는 듯 하다.

● 후지오에게 말을 건다. 후지오는 마코토가 누군가 마음에 두고 있다는 사실을 알고 있다.

● 후지오에게 말을 건다. 대체 그 사람이 누구야?

[PM 8:20] 미대에 가고 싶었지만 모델 일을 같이 하기 위해 좀 더 편한 학교를 골랐다고 말하는 마코토. 아쉬운 듯 하다.

선택항목 그럼 미대를 다시 보지 그래?(だったら美大を受け直したら?)/지금 그대로도 좋지 않아?(今のままでもいいんじゃない?)

'그럼 미대를 다시 보지 그래?' 그러나 후회는 되지만 귀찮다고 한다.

[PM 9:00] 집에 돌아가고 싶다는 마코토에게 '모두가 있으니까 그리고 나도 있으니 지켜줄 것이다' 라며 위로하는데, 그러자 마코토는 방까지 데려다 달라고 한다.

[PM 9:20] 후지오는 마코토용으로 실크의 네글리제를 준비했다고 한다. 어울릴 거 같은데.

셋째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
—	(식당)	아유	やっぱり止めておくよ
—	(테니스)	·마코토	
		·마코토	☆
		·아유	
		·아유	
		·아유	
		·시즈카	
		·시즈카	
		·미즈호	
—	(강변에서 헤엄치다)		川に入って泳ぐ
		·마코토	
		·마코토	でもやっぱり狩野さんが一番だよ
		·후지오	
		·후지오	
		·아유	
15:00	카페	마코토/요우스케	
15:20	다리	요우스케	
15:40	오락실	시즈카	
16:00	풍차	마코토	
16:20	미술관	후지오	
16:40	미술관	후지오	
17:00	역	마코토	
17:20	유원지	마코토	オレで役に立てればいいけど/少しやりすぎたね
-밤-			
—	(플레이룸)	·마코토	
		(내일 테니스)	参加する
19:20	카페	마코토	うん、喜んで!(내일 점심 약속)

SEGA SATURN

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
19:40	신사	후지오	
20:00	테니스 코트	요우스케	
20:20	이글 네스트	스스무	
20:40	이글 네스트	후지오	
21:00	이글 네스트	후지오	
21:20	이글 네스트	모모코	
21:40	교회	요우스케	
취침	(우리들 방)	(누구를 고를 것인가?)	마코토

'역시 그만 둘래(やっぱり止めておくよ)'라고 말하지만 가야만 하는 테니스.

〈테니스 코트〉

역시 주의점이라면 마코토에게 두 번 이상 말을 걸어야한다는 점이다. 않그럴 경우 미즈호가 쓰러지는 이벤트가 발생하기 때문에. 꼭 강가로 가서 헤엄을 쳐야한다.

〈강가에서 수영〉

역시 물속으로 들어가서 수영한다.

● 마코토에게 말을 건다. 후지오의 패션 감각이 의외로 좋아 억지로 보내는 선물을 되돌려 보내기가 아깝다고 한다.

● 마코토에게 말을 건다. 왠지 다들 몸매가 좋아서 자신이 없다고 말하는 마코토.

선택항목 지금은 별 차이 없어도 20살 넘으면(今は大差なくても20歳過ぎれば)/하지만 역시 미코토씨가 최고야(でもやっぱり狩野さんが一番だよ)

'하지만 역시 마코토씨가 최고야'

[PM 3:00] 마코토와 요우스케가 같이 있다. 무언가 할 이야기가 있어서 같이 있는 거라는데. 무언가 수상하다.

[PM 4:00] 마코토는 요우스케 덕에 무언가 편해졌다는데, 대체 무슨 이야기?

[PM 4:20] 후지오는 마코토가 미술관에서 만나자고 요우스케에게 들었다고 한다… 너는 속고 있어…

[PM 4:40] 넌 속고 있어!

[PM 5:00] 마코토는 후지오를 찾고 있다. 무언가 요우스케가 지나쳤다고 말하는데.

[PM 5:20] 마코토는 무언가 할 말이 있다고 시간이 있냐고 물어보는데.

선택항목 나라도 도움이 되면 괜찮은데(オレで役に立てればいいけど)/지금 그다지 시간 없어(今あんまり時間ないんだ)

'나라도 도움이 되면…' 사람이 없는 것으로 가자며 강가쪽으로 간다. 요우스케에게 후지오를 멀리하게 해달라고 했더니, 거짓말을 해서 미술관에서 기다리게 했다고 하는데.

선택항목 조금 너무 했구나(少しやりすぎたね)/좋은 약이 된 거 아냐?(いい薬だったんじゃない?)

'조금 너무 했구나' 그러니 마코토가 요우스케에게 대신 말해달라고 한다. 이제 그만하라고.

〈플레이룸〉

● 마코토에게 말을 건다. 마코토가 시간이 있냐고 하지만 후지오의 방해로…

내일 테니스는 '참가한다(参加する)'를 골라준다.

[PM 8:20] 마코토는 내일 점심 약속 어떻냐고 하는데…

선택항목 응 좋아!(うん、喜んで!)/실은 조금 약속이 있어서…(實はちょっと用事があって…)

물론 '응 좋아!'라고 말해주면, 내일 약속을 하게 된다.

[PM 8:00] 마코토는 후지오가 그렇게 싫은 것도 아니라고 하며 아무래도 타츠야에게도 마음이 있는 것 같다고 요우스케가 말해준다.

역시 셋째날 밤 마코토를 골라준다.

넷째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(테니스)	· 마코토	
		· 마코토	
		· 마코토	
		· 후지오	
		· 시즈카	
		· 카나코	
		· 아유	
		· 아유	
		· 류우스케	
		(카나코를 살펴본다…)	そうだな…よろしく頼むよ
11:20	미술관	후지오	
11:40	미술관	시즈카	
12:00	역	미도리	
12:20	뒷뜰	모모코	
12:40	유원지	스스무	
–	(카페)	마코토	☆自分自身で考えてみれば?
	(미술관)	마코토/후지오	☆後を追いかける
	(뚝)	마코토	☆
	(플레이룸)	마코토 외	☆(후지오 실종) うん、ちょっと氣がかりだから
17:20	풍차	후지오	
-밤-			
19:00	유원지	스스무	
19:20	풍차	미유키	
19:40	시즈카·마코토의 방	시즈카	
–	(신사)	· 마코토	
		· 마코토	
		· 시즈카	
			(파트너는 마코토)
		마코토	よかったら手とかつなぐ?
	(돌아가는 길)	마코토	☆(모레 약속)
21:30	이글 네스트	요우스케	
22:30	현관	마코토	
22:50	플레이룸	미도리	

테니스를 하던 도중 미유키가 나타난다. 그러자 달려가는 카나코, 역시 아유에게 부탁한다(そうだな…よろしく頼むよ)를 선택해 준다.

[PM 1:00] 그리고 마코토와의 데이트. 무언가 할 말이 있다면서 앞으로 자신은 어떻게 해야좋을지 물어본다.

선택항목 확실하게 포기하게 해야겠지(きちんと諦めさせるべきだね)/자기 스스로 생각해 보지 그래?(自分自身で考えてみれば?)

'자기 스스로 생각해 보지 그래?' 라고 말하자 자신도 알고 있었다고 말한다. 그리고 오늘 샐러드 피자는 자신이 살테니 미술관을 같이 가자고 하는데.

미술관

마코토는 무척 즐거운 듯 관람한다. 그림에 조예가 깊은 듯한데, 그때

SEGA SATURN

후지오가 나타난다.

아악…

그리고는 '선물을 사주면 같이 있어주기로 했잖아요?' 라는 후지오의 말에 마코토는 도망간다. 강변쪽으로 도망가는 듯 싶은데…

선택항목 가만 놔둔다(そっとしておいてあげる)/뒤를 쫓아간다(後を追いかける)

물론 '뒤를 쫓아간다' 그녀는 강가의 뚝 위에 앉아있다.

황혼… 그리고 …

마코토: 쿠보군이라면 쫓아와줄꺼라고…달려가면서 생각했어. 정말 기분 나빠. 아까 갔을 때도 머리 속에서 확실히 계산하고 있는 걸. 그 사람이라면 이럴 때 이렇게 해주겠지, 하고.

타츠야: 그건 그렇게 나쁜 게 아냐. 뭐든지 냉정한 건 좋은 게 아냐?

마코토: 고마워. 하지만 나는 냉정하다던가 그런 게 아니라 단순히 계산을 잘 할 뿐이야. 아아, 정말 언제부터 난 이런 여자가 되었을까? 역시 모델이 돼서 갑자기 인기가 생겨 호평을 받기 시작한 후일까? 아니면…그래…그때부터도 그랬어. 도서실 창문에서 널 보고 있을 때도 네가 나를 보고 신경써주는 게 아닐까 하고… 그렇게 생각했었는 걸.

타츠야: 응? 나, 나를?

마코토: 알고 있었니?

타츠야: 카노가 테니스 코트를 보고 있던 건 알고 있었지만…..

마코토: 그래 알아주었었구나. 너는 연습할 때 이외에는 타키구치 군들과 언제나 장난만 치니까 전혀 이쪽을 바라봐 주지 않아서 전혀 모르는 줄 알았어.

카노에게 이런 말을 듣다니.. 그때 나는 진심으로 저녁 노을에 감사하고 있었다. 하늘이 이런 색이 아니었다면 내 새빨간 얼굴이 들통 났을 것이다…

그리고 지금까지 후지오와 있었던 일을 이야기해준다. 처음에는 그냥 따라다니기만 할 뿐인데 어느 순간 후지오가 보이지 않아 같이 일하는 사람에게 물어봤더니 매니저와 싸워 다리를 다쳐 입원한 적이 있었다고 한다. 그래서… 걱정되어 병문안을 가서 후지오에게 선물이라도 주면 사이 좋게 지내주겠다고 말을 했다고 한다. 그러나, 마코토는 타츠야에게 아무 말도 하지 말라고 한다. 타츠야가 하는 말이라면 뭐든지 들어버릴 꺼 같기 때문에…. 그리고 돌아가는 길에 민박집 앞에서 미도리와 만나는데.

후지오 실종…

『내게는, 마코토씨를 사랑할 자격이 없어요. 안녕이에요… 후지오』

마코토는 후지오가 갈만한 곳을 찾아보겠다고 떠나고…

미도리: 괜찮니? 카노를 혼자 둬도?

선택항목 카노 말대로니까(狩野さんの言うとおりだから)/응 걱정되니까(うん、ちょっと気がかりだから)

'응 걱정되니까 따라갈래!'

타츠야: 후지오 찾는 거 나도 도와줄께!

마코토: 고마워, 하지만 이건…

타츠야: 카노의 문제라면 내 문제이기도 하니까!

[PM 5:20] 후지오는 '마코토씨는 그런 사람이 아냐!' 라는 말을 듣자 다시 돌아간다. 타츠야는 돌아가는 길에 마코토와 만나 후지오를 찾았다고 전해주고 같이 민박집으로 돌아간다.

[PM 7:20] 풍차 앞에서 미유키는…

결전 미유키!

…류우스케를 꼬셔 토쿄로 갈 생각을 하고 있는 듯 하다.

〈담력 시험〉

● 마코토에게 말을 건다. 마코토는 어떤 귀신보다도 매니저가 더 무섭다고 한다.

● 마코토에게 말을 건다. 시즈카에 대해 무언가 말하려다 마는데?

● 시즈카에게 말을 건다. 시즈카는 무언가 엄청 무서워하는 듯…

역시 마코토와 같은 파트너. 마코토는 타츠야가 한 말에 약간 겁을 먹는 것 같다.

선택항목 그럼 조금 서두를까(じゃあ少し急ごうか)/좋다면 손 잡고 갈까?(よかったら手とかつなぐ?)

'좋다면 손 잡고 갈까?' 라고 말해준다. 그러나 마코토는 적극적으로(?) 팔짱을 끼고 가자고 한다. 그리고 정신 없이 사당까지 다녀오자…

아아아…

마코토가 같이 돌아가자고 말한다. 그리고 돌아가던 도중 모레 아침 어딘가 가자고 한다.

[PM 10:10] 후지오는 '너는 적이야' 라면서 절대 지지 않겠다고 말한다.

[PM 10:30] 모레 약속 잊지 말라며 얼굴을 붉히며 사라진다.

다섯째날

-낮-

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-	(식당)	마코토	
08:20	테니스 코트	아유	
08:40	이글 네스트	류우스케/미유키	
09:00	미술관	마코토	
09:20	역	카나코/류우스케	驛の方へかな?/夏奈子と話す
09:40	신사	시즈카	
10:00	신사	요우스케	
10:20	역	아유	
-	강가	·마코토	☆
		·후지오	
		·아유	
		·미도리	☆
		·시즈카	☆
		·미즈호	
14:30	카페	아유	
14:50	목장	미도리	
15:10	미술관	후지오	
15:30	풍차	카나코/류우스케	夏奈子と話す

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
16:10	교회	후지오	意地でも不二男に氣づかせる
16:30	교회	스스무	
-밤-			
19:30	미술관	스스무	
19:50	역	미도리	
20:10	목장	마코토	
20:30	역	미도리	
20:50	이글 네스트	시즈카/스스무	☆
21:10	플레이룸	후지오	
21:30	노천 온천	마코토	
21:50	뒷뜰	카나코/류우스케	

[PM 4:10] 후지오가 서있지만 아무리 불러도 대답이 없다.

'저기 카노가!' 라니까 돌아보는 후지오. 자신을 놀렸다며 가버린다.

선택항목 억지로라도 후지오가 알아차리게 한다(意地でも不二男に氣づかせる)/그냥 다른 곳으로 간다(とっとと他の場所に行く)

여섯째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(도예)	마코토	うん、約束するよ
12:00	풍차	마코토	
12:20	테니스 코트	아유/시즈카	
12:40	미술관	후지오/미유키	
13:00	유원지	스스무	
13:20	역	모모코	
13:40	역	마코토	
14:00	호수	시즈카	
14:20	교회	스스무	
15:00	유원지	시즈카	
15:40	목장	아유	
16:00	역	스스무	
16:20	플레이룸	모모코	
17:00	유원지	카나코	
17:20	이글 네스트	시즈카	
-밤-			
–	(불꽃놀이)	마코토	

마코토가 아침부터 마중온다. 같이 어딘가를 가자고 하는데… 그것은 '도예' 도자기를 만드는 곳에 가자고 한다.

1시간 가량 노력했지만, 마코토만 제대로된 걸 만들 수 있었고, 타츠야는 실패. 역시… 그리고 작품이 완성될 때까지는 꽤 기다려야 한다고 하는데…

여기가 바로!

산 길을 지나…

왜 그렇게 열심히…

선택항목 하지만 너무 늦으면(でも、あんまり遅くなると…)/응 약속할께(うん、約束するよ)

'약속할께' 마코토는 여름 일정을 취소해야겠다고 말한다. 도기가 완성될려면 적어도 한달은 걸려야한다며. 그리고 자신은 어렸을 때부터 타츠야를 좋아했다고 한다. 모델이 된 것도 어디선가 타츠야가 봐주지 않을까 하는 생각 때문에 된 것이라는. 농담이라고는 하지만 어디부터 농담이고 진담인지. 돌아오는 길에 불꽃놀이를 같이 보러가자는 약속을 하게 된다.

[PM 12:40] 후지오는 미유키에게… 역시 타츠야와 마코토가 잘 되어 가니…

[PM 1:40] 마코토는 여름 끝날 때까지 도예나 할까…라며 한숨을 쉬고 사라진다.

모델은 역시!

그리고 불꽃놀이가 시작된 강변에 도착하였다.

마지막날

마코토가 같이 가자고 찾는다는 사실을 아유가 와서 전해준다.

류우스케와 카나코가 나타나 마코토는 미술관에 있다는 사실을 알려준다.

타츠야 : 나, 나랑… 나랑…사귀어줘!

마코토 : 옛날부터 그려오던 일이 정말 눈 앞에서 일어나면 뭐라 해야할지 모르겠어. 난 지금까지 몇번이고 그 말을 들었어. 저녁해가 스며드는 사람 없는 도서실에서… 방과후 교정의 나무 밑에서…그래서 왠지 조금 멍해져. 정말 일어나는 대로 꿈속에 있는 것 같아서…미안해 겨우 해준 소중한 말인데…멋진 말 한마디 해줄 수가 없어…그러니까…나도 지금까지 몇번이고 네게 했던 말을 다시 말할께… 고마워요… 나같은 게 좋다면… 사귀게 해주세요!

그리고 마코토는 1주일간 휴가를 더 받아 블루 포레스트에 머물기로 하였다. 그리고 목장에 가자고 해서 같이 가게 되는데… (설마 소 젖을 짜러 가자는 것은!?)

이렇게 카노와 나의 여름 이야기가 지금 시작되었다

사에키 카나코편

첫째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(우리들 방)	요우스케	一人で行く
10:00	아유·카나코의 방	아유	鮎も誘えば良かったな
10:20	테니스 코트	카나코	
10:40	미술관	스스무	
11:00	미술관	류우스케	
11:20	이글 네스트	카나코	オレ達の素行を調査している探偵？
11:40	민박집 앞	아유	一緒に行こうか
12:00	다리	류우스케	
12:20	풍차	카나코	
12:40	카페	스스무	
13:00	오락실	아유	

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
13:20	오락실	카나코	
13:40	이글 네스트	류우스케	
14:00	유원지	아유	
14:20	역	카나코	
14:40	역	아유	また鮎と話しをする
15:00	오락실	아유	
15:20	민박집 앞	카나코	
15:40	미술관	요우스케	
16:00	테니스 코트	아유	知りたくない
16:20	신사	카나코	
16:40	유원지	류우스케	
17:00	테니스 코트	카나코	
17:20	교회	아유	
-밤-			
–	(플레이룸)	· 카나코	夏奈子ちゃんが可愛いからだよ
		· 카나코	つきあってる感じがする
		· 류우스케	
		· 류우스케	
		· 아유	
20:20	테니스 코트	카나코	龍助のこと好きなの？
20:40	식당	류우스케	
21:00	오락실	요우스케	
21:20	테니스 코트	카나코	☆
21:40	미술관	스스무	

[AM 10:20] 카나코와의 첫 만남. 테니스부의 후배라고 하는데?

[AM 11:20] 자~아 여기에서 문제입니다! 저 사에키 카나코는 대체 누구일까요?

선택항목 설마…류우스케의 애인이라던가?(まさか龍助の恋人とか?)/ 인기 급상승의 신인아이돌이라던가(売出中の新人アイドルだったりして)/우리들의 뒷조사를 하는 탐정?(オレ達の素行を調査している探偵?)

'우리 뒷조사하는 탐정?' 이라고 하자 '수수께끼를 남기고 사라집니다' 하고 정말 사라진다.

[PM 2:40] 아유가 좋은 정보를 가르쳐준다고 하지만,

선택항목 알고 싶다(知りたい)/알고 싶지 않다(知りたくない)

…그러나 무참히 '알고 싶지 않다'고 말해준다. 저녁시간이 끝나고 다시…

● 카나코에게 말을 건다. 상관이 없는 자신에게도 잘 해준다고 좋아하는 카나코.

선택항목 나쁜 녀석은 없으니까(悪いヤツはいないからね)/카나코양이 귀여워서야(夏奈子ちゃんが可愛いからだよ)/류우스케도 좋은 녀석이지?(龍助もとってもいいヤツだろ?)

'모두가 다정한 건 카나코양이 귀여워서 그런 거야' 카나코는 부끄러워한다.

● 카나코에게 말을 건다. 카나코는 '저…저 혹시…카나코와 류우스케 선배님이랑 연인 처럼 보이고 그래요?' 라고 물어본다.

선택항목 사귀고 있는 거 같은 느낌이 들어(つきあってる感じがする)/사이가 좋은 남매 같아(仲のいい兄妹っぽいよね)/그건 카나코에게 실례야(それは夏奈子ちゃんに失礼だよ)

'사귀고 있는 거 같은 느낌이 들어' 라고 말하자 좋아하며 가버린다.

[PM 8:20] 류우스케 선배가 자신을 봐주지 않는다며 울먹이는 카나코.

선택항목 카나코는 귀엽구나(夏奈子ちゃん可愛いいね)/류우스케를 좋아하니?(龍助のこと好きなの?)

'류우스케를 좋아하니?' 당황하며 대답을 하지 못 한다.

[PM 9:20] 아까 타츠야가 한 말을 신경쓰느라 잠이 안온다는 카나코. 그러다 갑자기 하늘을 쳐다보는데…

밤하늘에 비친 카나코의 얼굴…

'타츠야 선배님은 좋은 분이군요…' 라는 말과 사라진다.

둘째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)	아유	一人でブラつこうかな？
08:00	민박집 앞	아유	
08:20	호수	류우스케/카나코	
08:40	미술관	스스무	
09:00	산책길	류우스케	
09:20	다리	류우스케	
09:40	플레이룸	미즈호	
10:00	이글 네스트	미도리	
10:20	신사	시즈카	何でモデルが嫌いなの
10:40	신사	류우스케	
11:00	테니스 코트	미도리	
11:20	역	아유	
11:40	미술관	시즈카	えっ，ばれた？
12:00	교회	미도리	
12:20	이글 네스트	카나코	
12:40	오락실	아유	
13:00	테니스 코트	카나코	
13:20	목장	류우스케	
13:40	교회	카나코	
14:00	유원지	류우스케	
14:20	신사	카나코	魅力あるから自信持っていいよ
14:40	다리	미도리	
15:00	민박집 앞	카나코	
15:20	유원지	아유	
15:40	미술관	류우스케	
16:00	미술관	미도리	
16:20	카페	아유	
16:40	신사	시즈카	
17:00	산책길	미도리	
17:20	역	아유	
-밤-			
–	(플레이룸)	· 카나코	龍助は氣が付いてないみたい
		· 카나코	
		· 류우스케	
		· 류우스케	
		· 아유	トイレまでは尋常じゃないな
20:20	민박집 앞	카나코	テニスにしか興味がない
20:40	플레이룸	카나코	もう，オレ達の仲間なんだよ
21:00	카페	아유	一緒に旅行に来たこと？
21:20	류우스케 · 스스무의 방	스스무	
21:40	류우스케 · 스스무의 방	류우스케	

[PM 2:20] 카나코: 저…카나코는, 매력 없나요? 남자가 보면 어떻나요?

'매력이 있으니까 자신을 가져도 좋아' 라는 말을 듣고 좋아하지만… 왠지 석연 찮은 느낌.

저녁이 끝나고…

● 카나코에게 말을 건다. 류우스케 선배를 쫓는 걸 귀찮게 여기지 않을까 걱정하는데…

'류우스케는 눈치를 못 채는 거 같아' 류우스케는 둔해서 그것도 모를꺼라고 이야기해준다. 하지만 그런 류우스케라도 카나코의 정성이면 통할 꺼라고 말해준다.

[PM 8:20] 카나코는 류우스케가 자신을 어떻게 생각하고 있는지 물어본다.

'그녀석은 테니스에 밖에 흥미가 없어'

[PM 8:40] 카나코는 자신이 이 동창회에 참가한 것에 대해 어떻게 생각하는지 묻는다.

'벌써 우리들 동료야'

셋째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)	카나코	じゃあ、オレもテニスに行こうかな
–	(테니스)	· 카나코	
		· 카나코	あの子は積極的みたいだからね
		· 류우스케	
		· 류우스케	
		· 아유	
		· 아유	
		· 아유	
		· 미즈호	
		(미즈호 쓰러지다)	
		마코토	それは言い過ぎだよ
		(카나코, 미유키와 말 다툼)	
13:00	아유 · 카나코의 방	카나코	
13:20	미술관	마코토	
13:40	식당	모모코 · 카나코	☆ちょっと甘いかな…
14:00	오락실	시즈카	
14:20	목장	류우스케	
14:40	플레이룸	스스무	
15:00	민박집 앞	미유키	
15:40	카페	미유키	

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
16:00	신사	요우스케	
16:20	역	모모코	
16:40	교회	요우스케	
17:00	미술관	후지오	
17:20	다리	미도리	☆そんな心配はしてないけどね
-밤-			
–	(플레이룸)	· 카나코	
		(내일 테니스)	参加する
19:20	민박집 앞	미유키/류우스케/	☆
		카나코	
19:40	테니스 코트	요우스케	
20:00	미도리 · 미즈호의 방	아유	
20:20	뒷뜰	카나코	
20:40	역	미유키	
21:00	플레이룸	류우스케	
21:20	교회	요우스케	
21:40	유원지	미도리	そんなことないと思うけど…

카나코가 나타나 오늘 테니스는 어떻게 할 것인가 물어본다.

'그럼 나도 테니스 갈까'

● 카나코에게 말을 건다. 류우스케가 미유키와 이야기하고 있던 것을 보고 걱정하는 듯.

● 카나코에게 말을 건다. 류우스케에게 미유키에 대해 물어봤지만 대답해주지 않는다 한다.

'그 애는 적극적인 거 같으니까' 그래서 류우스케도 곤란해 하는 것 아닐까 하고 말해준다.

류우스케와 타츠야의 테니스가 끝난 후 미즈호가 쓰러진다. 그리고… 마코토가 한 마디하는데, 여기서는 미즈호 편을 참조해서 '그건 너무해(それは言い過ぎだよ)' 라고 대답해준다.

잠시후 미유키가 나타나 카나코와 말다툼을 하고 그뒤 카나코는 민박집으로 돌아가 버린다.

[PM 1:00] 카나코는 울고 있었던 것 같다. 그리고 엄청나게 빨리 옷을 갈아입는데?

[PM 1:40] 미즈호편의 그 카나코가 과자를 만드는 이벤트이다. 그러나 이번에는…

'조금 단가…' 카나코는 미유키를 신경 안쓰는 건 아니지만 류우스케 밖에 없다고 한다.

다시 저녁 식사가 끝나고…

● 카나코에게 말을 건다. 과자를 언제 건내줄 것인지 걱정하고 있다.

그리고 내일 테니스는 '참가한다(参加する)' 를 골라준다.

[PM 7:20] 미유키와 류우스케가 말다툼을 하고 있다. '카나코는 단순한 후배야' 라는데…

…불쌍한 과자…

자신이 건내줬던 과자를 줍고 있는 카나코. 타츠야가 다가가자 도망쳐 버리고 만다.

[PM 8:00] 아유는 카나코가 운 이유를 타츠야에게 물어본다. 하지만 모른 척하는 타츠야.

[PM 8:20] 카나코는 부끄러운 모습을 보여서 미안하다며 타츠야가 고맙다고 말한다.

누구를 고를 것인가? '카나코(夏奈子)'를 골라준다. …카나코는 류우스케를 좋아하는데?

넷째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)	카나코	
–	(테니스)	· 카나코	
		· 류우스케	
		· 아유	
		· 아유	
		· 마코토	實はちょっと用事があって…
		· 마코토	
		· 시즈카	
		· 후지오	
		(카나코의 상태를…)	オレが行くよ
12:00	역	미도리	
12:20	테니스 코트	아유	
12:40	미술관	후지오	
13:00	역	마코토	
13:20	유원지	스스무	
13:40	뒷뜰	모모코	
14:20	민박집 앞	아유	
14:40	민박집 앞	미즈호/요우스케/미도리	
15:00	식당	모모코	☆そんなに變わらないんじゃないかな?/今から學生に戻っても遲くない/できたらまたココに來たいな
15:20	미술관	아유	
15:40	풍차	미유키	
16:40	역	모모코	
-밤-			
19:00	유원지	스스무	
19:20	역	미도리	
19:40	시즈카 · 마코토의 방	시즈카	
–	(신사)	· 카나코	
		· 류우스케	
		· 류우스케	
			(파트너는 카나코)
		카나코	タンスに入れるアレだね/もうさっきから恐くて…(유원지에 가는약속)縁の下を探してみる/祠の裏を調べる
21:30	노천 온천	류우스케	
21:50	뒷뜰	카나코	
22:10	민박집 앞	아유	
22:30	아유 · 카나코의 방	카나코	
22:50	플레이룸	미도리	

● 카나코에게 말을 건다. 괜찮은 척 하고 있지만 약간 무리를 하고 있는 듯 하다.

● 마코토에게 말을 건다. '실은 일이 있어서(實はちょっと用事があって…)' 점심 약속을 거절한다. 그때 미유키가 나타나 류우스케와 이야기를 하고 그 모습을 본 카나코는 달아나는데…

선택항목 잘 부탁할께(そうだな…よろしく頼むよ)/내가 갈께(オレが行くよ)

이번에는 직접 살펴보러 간다! '내가 갈께'를 골라준다. 카나코는 방에서 울고 있었다. 어쨌든 류우스케가 누굴 좋아하던 그것은 …어쩔 수 없는 일이고 카나코는 담력 시험 준비를 하러 가야한다고 옷을 갈아입는다. 역시 옷은 빨리 갈아 입는데…

역시 담력 시험의 파트너는 카나코. 자신이 셋팅한 것이지만 무서우니 지켜달라고 한다.

카나코: 여기 등불은 모두 108개 있어요. 인간의 번뇌와 같은 수 만큼 있다고 근처 할아버지가 말했는데… 번뇌란 뭐죠?

선택항목 카나코양에겐 너무 적은 거 같아(夏奈子ちゃんには少なそうだ)/장롱에 넣는 그런 거겠지(タンスに入れるアレだね)

'옷에 벌레가 타지 않도록 장농에 넣는 그런거겠지'라고 얼버무린다. 오히려 재미있는 사람이라며 좋아하는 카나코.

카나코: 이런 이벤트 애들 장난 같지 않나요? 정말 재밌어요?

선택항목 그래, 조금!(そうだね、ちょとね!)/ 벌써 아까부터 무서워서(もうさっきから恐くて…)/ 로맨틱한 게 좋아(ロマンチックでいいよ)

'벌써 아까부터 무서워서' 그러면서 카나코를 놀리자 카나코는 타츠야를 놓고 간다고 한다.

타츠야: 정말, 뭐든지 들어줄테니까 기다려줘!

라는 말에 카나코는 『호시후루사토 고원 환타지 랜드』에 가자는 약속을 한다.

카나코는 동전은 자기가 놓았으니 타츠야가 직접 찾아보라고 한다.

선택항목 사당 안쪽을 찾아본다(祠の中を探してみる)/끈 밑을 찾아본다(縁の下を探してみる)/지붕 위를 찾아본다(屋根の上を探してみる)

'끈 밑을 찾아본다'를 고른다. 그러자 그 안에는 거미줄이 잔뜩. 여기는 아닌 것 같다.

선택항목 사당 뒤쪽을 조사한다(祠の裏を調べる) /동전함 안을 조사한다(サイセン箱の中を調べる)/ 짚 인형 안을 살펴 본다(ワラ人形の中を調べる))

'사당 뒤쪽을 조사한다'를 고른다. 그러나 카나코는 동전함 안에서 금방 찾아낸다. 그리고 늦었다며 류우스케 선배가 걱정한다며 빨리 가지만, 정작 류우스케는 타츠야가 같이 있다면 안심이라고 말한다. 그 말에 화가 난(?) 카나코는 타츠야와 같이 가자고 하나 타츠야는 류우스케와 같이 가자고 말한다. 그러자 정말 화가 난(?) 카나코는 혼자 가겠다고 한다.

[PM 9:50] 카나코는 내일 약속을 다시 확인한다. 그런데 내일 언제 가자는 거지?

다섯째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)		
08:20	민박집 앞	미유키/미도리	
08:40	다리	미도리	☆
09:00	미술관	마코토	
09:20	신사	시즈카	
09:40	오락실	스스무/미유키	
10:00	신사	요우스케	
10:20	역	아유	
–	(강가)	· 카나코	
		· 류우스케	

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
		·아유	
		·미즈호	
		·마코토	☆
		·시즈카	☆
–	(유원지)	카나코	☆とっても可愛いね/楽しみで眠れなかったんだ/絶叫マシンかな/ドリフトレース/さしずめナイトってとこかな!/園内を一回りしてもらおうか/この遊園地のキャラクターかな?/夏奈子ちゃんって詩人だね/雲の上まで飛んでいけるといいな/オレも風船が欲しくなったな/ 子供っぽくなんかないよ
-밤-			
19:30	민박집 앞	카나코	
19:50	플레이룸	후지오	
20:10	식당	미도리	
20:30	테니스 코트	카나코	(시간이 경과하지 않는 버그?)
20:30	역	마코토	
20:50	역	미도리	
21:10	민박집 앞	마코토	
21:30	현관	아유	
21:50	미술관	스스무	

아침에 카나코가 나타나 바베큐 파티가 끝나고 같이 가자고 한다.

바베큐 파티가 끝나고 유원지로 가는데 카나코는 자신의 옷이 어떠냐고 물어본다.

선택항목 왠지 신선해(何だかとっても新鮮だね)/정말 귀여워(とっても可愛いね)

'정말 귀여워' 라고 말해준다. 그리고 자유 이용권을 사서 입장하는데… 즐겁냐고 물어본다.

선택항목 역시 나도 즐거워(やっぱりオレも楽しいよ)/기대되서 잠도 못 잤어(楽しみで眠れなかったんだ)/어린 시절로 돌아간 거 같아(子供に帰ったみたい)

'기대되서 잠도 못 잤어' 라고 말해준다. 카나코는 그런 타츠야를 '귀엽다' 라고 말한다. 그리고 자유 이용권을 끊었으니 처음부터 모두 타자고 하는데…

카나코 : 타츠야 선배님은 뭐가 가장 재밌었어요?

선택항목 제트 코스터려나(絶叫マシンかな)/버츄얼 머신이려나(バーチャルマシンかな)/유령의 집이려나(オバケ屋敷かな)

'제트 코스트려나' 라고 대답해준다.

카나코 : 그리고 타츠야 선배님은 또 뭐가 타고 싶나요?

선택항목 드리프트 레이스로 경주하자(ドリフトレースで競争しよう)/메르헨캐롤에 타자(メルヘンキャロルに乗ろう)/조금 쉴까(ちょっと休もうか)

'드리프트 레이스로 경주하자' 그런데 갑자기 지나가는 마차. 카나코는 마차를 타자고 한다.

카나코 : 마차도 정말 화려해요! 왠지 카나코가, 공주님이 된 거 같아요!

선택항목 왠지 왕자님이 된 거 같아!(何だか王子様になったみたい!)/역시 기사일까!(さしずめナイトってとこかな!)/이런 이야기는 못 따라가겠어 (この手の話についてけないな)

'역시 기사일까!' 라고 이야기해준다.

카나코 : 계속 타고 싶어요!

선택항목 유원지 안을 일주해볼까(園内を一回りしてもらおうか)/하와이까지 가볼까(ハワイまで行ってもらおう)

'유원지 안을 일주해볼까' 라고 말해준다. 그러다가 카나코가 곰인형을 본다.

카나코 : 봐요봐요! 곰인형!

선택항목 이 유원지의 캐릭터인가?(この遊園地のキャラクターかな?)/어, 저건 진짜 아냐?(あ、あれは本物なんじゃない?)/어, 진짜다(あ、ホントだ)

'이 유원지의 캐릭터인가?'

카나코 : 마치 악기에 타고 있는 거 같아… 발 소리와 마차가 흔들리는 소리… 종 소리…

선택항목 카나코양은 시인이로구나(夏奈子ちゃんって詩人だね)/분명히 덜컹덜컹 거리는데(たしかにカタカタしてるね)

'카나코는 시인이구나' 라고 대답해준다.

카나코 : 이대로 계속 숲 속을 달려가고 싶은 기분이에요!

선택항목 구름 위까지 날아갈 수 있으면 좋겠는데(雲の上まで飛んでいけるといいな)/카나코랑 같이라면 … (夏奈子ちゃんと一緒な…)

'구름 위까지 날아갈 수 있으면 좋겠는데' 라고 말해준다. 어느새 숲을 지나 다시 출발점을 향해가고 있다. 아까 그 곰인형이 풍선을 나눠주고 있는데….

선택항목 나도 풍선이 갖고 싶어졌어(オレも風船が欲しくなったな)/카나코 풍선 갖고 싶니?(夏奈子ちゃん風船欲しい?)

'나도 풍선이 갖고 싶어졌어' 라고 말해준다. 시간은 눈 깜짝할 새 흘러 돌아가야할 시간.

카나코 : 타츠야 선배님 오늘 카나코 역시 아이 같았죠?

선택항목 조금…아이같았으려나(少し…子供っぽかったかな)/아이 같지 않았어(子供っぽくなんかないよ)

'아이 같지 않았어' 라고 말해준다.

카나코 : 신경쓰지 마세요. 카나코의 아이로서 보내는 마지막 날을 맘껏 즐기려한 거니까.

타츠야 : 마지막 날…? 무슨 의미니?

카나코 : 카나코는…오늘로 아이처럼 구는 거 그만둘래요. 오늘부터 아이처럼 안하고 내일부터는 여성이 될 꺼에요!

타츠야 : 뭐? 저, 저어 그거… 무슨 의미니?

카나코 : 선배님… 왜 그래요? 얼굴 새빨개요? 이런 선배님 너무해요! 지나친 생각이에요! 그런 의미가 아니에요!

그리고 어린 시절의 첫사랑과는 오늘로 안녕이라고 한다. 한방울 한방울 떨어지는 눈물…. 그리고 카나코는 눈물 때문에 앞이 안보인다며, 잠깐만 손을 잡고 걸어가자고 한다.

[PM 7:30] 아까 한 이야기가 부끄럽다고 잊어달라고 하지만, 타츠야는 괜찮다고 한다. 그러자 카나코는 계속 기억해 달라는 말을…

[PM 8:30] × 2 = ??? …여기서

(PM 8:30)은 두번 등장한다. 버그인가???

[PM 8:30] 어떻게 하면 어른이 될 수 있는지 아유에게 물어봤지만 얼굴만 붉히고 모모코씨에게 물어보라고 하고 모모코씨는 '자신도 아직 완전한 어른이 아니라서 모른다'라고 말했다고 한다. …어른이란 게 대체…

[PM 9:30] 아유가 물어본다 '어떻게 하면 어른이 될 수 있냐?'라고… 아까 카나코가 물어본 것 때문인 듯 하다.

여섯째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
08:30	신사	시즈카	
08:50	풍차	미유키	
09:50	다리	카나코	急に大人になったみたい
10:10	교회	미도리	
10:30	테니스 코트	아유/시즈카	
10:50	교회	마코토/후지오	
11:10	다리	시즈카	
11:30	목장	스스무	
12:10	풍차	마코토	
12:50	역	모모코	
13:10	산책길	시즈카	
13:30	교회	스스무	
13:50	풍차	카나코	うん、大丈夫だよ
	(목장)	카나코	(불꽃놀이에 가지 않고…)
15:10	카페	마코토/후지오	
15:30	목장	아유	
15:50	역	스스무	
16:30	플레이룸	모모코	
16:50	테니스 코트	카나코	
17:10	플레이룸	마코토/후지오	
17:30	이글 네스트	시즈카	
-밤-			
—	(우리들 방)	카나코	☆オレにできる事なら/凄く大事なコト?/好きだけど…/ここに残る
	(뒷뜰)	아유	☆

[AM 9:50] 카나코가 다리에 혼자 있다.

선택항목 왠지 분위기가 다른데?(何か雰囲気が違うけど?)/설마, 분별 없는 짓을?(まさか、滅多なコトを?)/갑자기 어른이 된 거 같아(急に大人になったみたい)

'갑자기 어른이 된 거 같아'라고 말해준다.

[PM 1:50] 카나코가 시간이 있냐고 물어본다.

'응 괜찮아' 그러자 고맙다며 잠깐 걷자고 한다. 다시 '어른'에 대한 문제를 이야기하는데 그러다 갑자기 자신은 불꽃놀이를 보러 가지 않을테니 타츠야도 남아달라고 한다.

선택항목 응 괜찮아(うん、大丈夫だよ)/미안…좀 일이(ごめん…ちょっと用事が)

모두들 불꽃놀이를 보고 남아있는데 카나코가 방에 들어와 부탁이 있다고 한다.

선택항목 부탁을 들어봐야지 알지(お願いの内容を聞かないと)/내가 할 수 있는 일이라면(オレにできる事なら)

'내가 할 수 있는 일이라면'

카나코: 할 수 있어요! 라기보다는 선배님이 아니면 안되요!

타츠야: 그래서 그 부탁이란 건?

선택항목 조금 야한 거?(ちょっと…Hなコト?)/무척 중요한 일?(凄く大事なコト?)

'무척 중요한 일?'이라 대답해준다.

카나코: 연인이 되주세요!! 선배님이 카나코를 특별하게 생각하지 않는 것도 알고 있어요. 아유 선배님이 타츠야 선배님을 좋아하는 것도 알고 있어요. 하지만 카나코는 선배님을 좋아해요! 그러니까 그러니까 연인이 되주세요!! 카나코를 싫어하나요?

선택항목 싫은 건 아니지만(嫌いじゃないけど…)/좋아하지만(好きだけど…)

'좋아하지만' 주저하는 타츠야에게 아유가 나타나 일격을 가한다. '내가 너라면 절대로 OK했을 꺼야!' 그리

선택항목 아유를 쫓아간다(鮎を追いかける)/여기에 남는다(ここに残る)

고는 가버린다.

'여기에 남는다'

카나코: 만약…만약 대답을 해준다면 내일 아침 테니스 코트로 와주세요. 계속 기다릴테니.

울고 있는 아유를 뒤에서 안는다. 아유도 아무말 없이 단지 계속 울뿐이다.

마지막날

타츠야: 사귀어줘!

카나코: …기뻐요… 정말로 카나코… 기뻐요…

타츠야: 카나코… 울고 있니?

카나코: 울지 않아요 기쁜 걸요… 아, 아니? 이상해요…? 기쁜데… 왠지 눈물이 나와요…

민박집으로 돌아오자 모모코씨는 모든 것을 알고 있다는 듯 케 차를 내주고 타츠야와 카나코는 테니스 코트에서 첫 데이트를 하게 된다. 카나코에게 한심하게 지고 벤치에 앉아서 쉬고 있을 때 갑자기…

Chu!

이렇게 해서 이 여름에… 카나코와 나의 이야기는 시작되었다.

무라타 미유키편

첫째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
11:40	·역	모모코	
12:00	오락실	미유키	
12:20	민박집 앞	모모코	
12:40	오락실	아유	鮎も誘えばよかったな
13:00	오락실	미유키	
13:20	오락실	미유키	
13:40	풍차	미유키	
11:20	풍차	미유키	

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
20:20	오락실	미유키	ちょっと變わってる女の子…かな
20:40	민박집 앞	모모코	
21:00	민박집 앞	미유키	
21:20	이글 네스트	시즈카	今、何か悩みを抱えてるの?
21:40	뒷뜰	아유	體の具合でも惡いのかな?
14:00	플레이룸	모모코	少しだけ嫌いな物が…
14:20	풍차	미유키	そういうものもあると思う
		·류우스케	
		·요우스케	
		·요우스케	
17:00	신사	시즈카	
17:20	교회	아유	

[AM 10:00] 모모코씨는 혼자서 일하느라 힘든 듯.

[AM 10:40] 풍차에서는 무라타 미유키라는 여고생이 일을???

[AM 11:20] 모모코씨와 미유키는 원래 알고 있는 사이인 듯 싶다. 미유키는 모모코씨를 '모모코 언니'라고 부르고 있다.

[PM 12:20] 모모코씨를 도와주려 하나 괜찮다고 한다. 그리고 이 민박집의 주인은 모모코씨의 사촌 동생이며 사람들 앞에 나서는 걸 싫어한다고 하는데… 정말 안도와줘도 될까?

[PM 2:00] 모모코씨는 쇼핑을 마치고 돌아왔다고 한다. 그리고 타츠야에게 뭐 싫어하는 음식이 있냐고 물어본다.

선택항목 뭐든지 먹을 수 있어요(何でも食べられますよ)/조금 싫어하는 게…(少しだけ嫌いな物が…)

'조금 싫어하는 게' 해산물이 싫다고 하자 산에서는 그런 건 안 내놓는다고 한다.

[PM 2:20] 운명의 만남이란 게 있나는 미유키의 질문에…

선택항목 그런 것도 있는 거 같아(そういうものもあると思う)/절대로 없을 꺼 같아(絶對ないと思う)/나중에 멋대로 그렇게 생각하는거야(後で勝手に思いこむものだよ)

'그런 것도 있는 것 같아'라고 말해준다. 그러자 무척이나 기뻐하는 미유키.

[PM 8:20] **미유키:** 저… 나같은 여자애는 타츠야씨 눈에는 어떻게 비춰지는 가해서요…

선택항목 그런 걸 어떻게 대답해(そんなこと答えられないよ)/여동생 같은 느낌일까(妹みたいな感じかな)/조금 이상한 여자애…일까(ちょっと變わってる女の子…かな)

'조금 이상한 여자애…일까' 그러자 『이상하다』란 말을 『스페셜』하다라고 이해하는 미유키. 어떻게 하면 그렇게 이해 가능한 걸까.

[PM 9:40] 요즘 미즈호가 걱정된다는 아유. 어찌된 걸까?

선택항목 아유가 걱정할 일이 아냐(鮎が惱むコトじゃないよ) 몸이라도 안좋은 건가?(體の具合でも惡いのかな?)/아유…너 좀 있으면 머리 벗겨져 (鮎…お前そのうちハゲるぞ)

'몸이라도 안좋은 건가?'

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
10:00	역	모모코	
10:20	풍차	미유키	
10:40	이글 네스트	미도리	
11:00	이글 네스트	모모코	
11:20	테니스 코트	미도리	
11:40	이글 네스트	류우스케	
12:00	오락실	모모코	
12:20	풍차	카나코	
12:40	풍차	마코토	
13:00	풍차	모모코	
13:20	풍차	후지오	
13:40	목장	류우스케	
14:00	역	마코토	變な事に巻きこまれたくないな
14:20	목장	미유키	
14:40	오락실	요우스케	
15:00	유원지	미유키	
15:20	카페	류우스케	
15:40	카페	미유키	
16:00	역	후지오	
16:20	카페	아유	
16:40	민박집 앞	모모코	オレは氣に入りましたけど
17:00	풍차	마코토	
17:20	민박집 앞	류우스케	
-밤-			
–	(플레이룸)	·미유키	
		·류우스케	
		·류우스케	
		·요우스케	
		·요우스케	
20:20	역	모모코	
20:40	오락실	모모코	ペンションまで送ろう
21:00	민박집 앞	미유키	
21:20	플레이룸	후지오	
21:40	식당	카나코	テニスにしか興味がない

[PM 2:00] 마코토가 같이 있어달라고 부탁하지만…

선택항목 나라도 괜찮다면 같이 있어 줄께(オレでよかったらつき合うよ)/이상한 일에 말려 들고 싶지 않아(變な事に巻きこまれたくないな)

가볍게 '이상한 일에 말려들고 싶지 않아'라고 말하며 거절해주자.

[PM 4:40] 모모코씨는 여전히 민박집 이름을 걱정하고 있다.

선택항목 분명 여자애 취향이군요(確かに女の子向けですよね)/저는 마음에 들었는데요(オレは 氣に入りましたけど)/그러니까…으으응… (ええと…う〜〜ん…)

'저는 맘에 들었는데요' 역시 그녀는 민박집에 열심인 듯 싶다.

[PM 8:40] 모모코씨가 왠지 취해있다.

선택항목 민박집까지 바래다준다(ペンションまで送ろう)/무슨 일이 있었는지 물어본다(何かあったのか聞いてみる)

'민박집 까지 바래다주기로' 한다.

둘째날

-낮-			
시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
–	(식당)	아유	一人でブラつこうかな?
08:00	민박집 앞	아유	
08:20	플레이룸	미즈호	
08:40	미술관	스스무	
09:00	산책길	류우스케	
09:20	다리	류우스케	
09:40	풍차	아유	

셋째날

-낮-			
시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
–	(식당)	아유	やっぱり止めておくよ
–	(테니스)	·류우스케	
		·류우스케	
		·요우스케	
		·요우스케	
		·스스무	

SEGA SATURN

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
		·스스무	
		·후지오	
		·후지오	
		(미즈호 쓰러지다)	
		마코토	それは言い過ぎだよ
		(미즈호를 걱정?)	違いはしないけど…
13:00	풍차	후지오	
13:20	미술관	마코토	
13:40	식당	모모코·카나코	☆3時のおやつですか?/ちょっと甘過ぎるかな
14:00	오락실	시즈카	
14:20	목장	류우스케	
14:40	플레이룸	스스무	
16:00 •	민박집 앞	모모코	お手傳いしますよ☆コメや野菜の1トンや2トン/料理が美味しくて、つい/そのままにしておく/照れちゃうな/また、照れちゃうな/やっぱり、照れちゃうな/大丈夫、全部持てます/
	(식당)	모모코	そんなに變わらないんじゃないかな/ 今から學生に戻っても遲くない/ できればずっとココにいたいな
17:10	플레이룸	마코토	今あんまり時間ないんだ
-밤-			
–	(플레이룸)	·류우스케	
		(내일 테니스)	參加しない
19:20	테니스 코트	요우스케	
19:40	카페	미도리	
20:00	식당	류우스케	相手が好きだって意味だ
20:20	역	미유키	
20:40	이글 네스트	스스무	
21:00	교회	요우스케	
21:20	이글 네스트	모모코	
21:40	유원지	미도리	そんなことないと思うけど…
※ 여기까지 모모코와 공통됨			
취침	(우리들 방)	(누구를 고를 것인가?)	·미유키
15:40	카페	미유키	

※ 여기에서 미유키 대신 '모모코(桃子)'를 고를 경우 모모코편으로 가게 된다. 마코토의 첫번째 질문에는 앞의 다른 편을 참조하여 대답한다. 그후 마코토는 이제 그만하자고 한다. 누군가 미즈호를 걱정하고 있는 사람이 있으니…

선택항목 틀린 건 아니지만…(違いはしないけど…)/별로 걱정 안돼(違うよ、別に心配じゃない)

'틀린 건 아니지만…' 우선 걱정되니 민박집으로 돌아가 보기로 한다.

[PM 1:40] 주방에서 냄새가 난다. 살펴보니 모모코와 카나코가 과자를 만들고 있다.

선택항목 이게 오늘 저녁?(これが今日の夕食?)/3시의 간식인가요?(3時のおやつですか?)

'3시의 간식인가요?' 모모코는 카나코에게 과자 맛을 타츠야에게 한번 보라고 한다.

선택항목 겉보기엔 나쁘지만(見かけは悪いけど)/조금 너무 단가(ちょっと甘過ぎるかな)

'조금 너무 달다'라고 말해준다.

[PM 4:00] 기왕 만났으니 같이 가자는 모모코씨.

선택항목 도와드릴께요(お手傳いしますよ)/ 죄송해요(ごめんなさい)

'도와드릴께요' 하면 물건을 사러 나가게 된다.

선택항목 쌀이나 야채 1톤이나 2톤 정도야(コメや野菜の1トンや2トン)/그럼 절반 정도라면 도와드릴께요(じゃ、半分ぐらいなら手傳します)/역시 돌아갈까(やっぱり歸ろうかな)

'살이나 야채 1톤이나 2톤 정도야!' 그 말에 평소보다 2배는 더 쌀이 들어간다고 한다.

선택항목 귀찮게 해서 죄송합니다(お手數かけてすみません)/요리가 맛있어서, 모르고(料理が美味しくて、つい)

'요리가 맛있어서' 맛있게 먹어줘서 고맙다고 한다. 그리고는 저녁때 만들 음식 재료를 산다면서 갑자기 앞으로 나아가는데 모모코씨가 손을 잡아줘서 겨우 인파를 헤칠 수 있었다.

선택항목 이 김에 손을 꽉 잡아버린다(この際だから握り締めちゃう)/자연스럽게 손을 놓는다(さり氣なく手を放す)/이대로 있는다(そのままにしておく)

'이대로 있는다' 모모코도 다시 떨어질까봐 계속 손을 잡고 간다. 그런 둘을 보고 과일 가게 주인이 부부로 오해를 하는데…

선택항목 쑥쓰러운데(照れちゃうな)/부끄러운데(恥ずかしいな)/미안해요(ごめんなさい)

"쑥쓰러운데' 그러나 고기 집에 가서도 똑같은 이야기를…

선택항목 또 쑥쓰러운데(また、照れちゃうな)/또 부끄러운데(また、恥ずかしいな)/미안해요(ごめんなさい)

'또 쑥쓰러운데' 이번에는 쌀집… 역시 같은 이야기. 그러자 혼자 울걸하는 모모코씨.

선택항목 역시 쑥쓰러운데(やっぱり、照れちゃうな)/역시 부끄러운데(やっぱり、恥ずかしいな) / 역시…미안해요(やっぱり…ごめんなさい)

'역시 쑥쓰러운데' 그리고 가득 든 짐을 보고 물어본다. 이제 무리니? 하고.

선택항목 괜찮아요 모두 들 수 있어요(大丈夫、全部持てます)/고기나 야채나 둘 중의 하나만…(肉か野菜かどっちか…)/반반씩 들어요(半分ずつにしましょうよ)

'괜찮아요 모두 들 수 있어요' 부엌까지 갖다 주면 보답으로 차를 내준다. 그리고 앞의 두 질문은 다른 편과 동일하지만… 마지막 세번째 질문이 다르다.

선택항목 기왕이면 계속 여기에 있고 싶어요(できればずっとココにいたいな)/가능하면 또 여기에 오고 싶어요(できたらまたココに來たいな)/난, 역시 도시가 좋아요(オレは、やっぱり都會の方がいいな)

'기왕이면 계속 여기에 있고 싶어요' 하지만 왠지 서글퍼하는 모모코씨.

내일 테니스는 '참가하지 않는다(參加しない)'를 선택.

[PM 8:00] 류우스케는 카나코에게 과자를 받았는데 무슨 의미인지 모르겠다고 한다.

선택항목 그럼 실험대로 쓰인거겠지(だったら實 驗臺にされたんだろう)/상대를 좋아한다는 의미야(相手が好きだって意味だ)

사실대로 '상대를 좋아한다는 의미야'라고 말해준다.

누구를 고를 것인가? '미유키(深雪)' ※ '모모코(桃子)'를 고를 경우 모모코편 참조

넷째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)	미유키	約束できないよ
08:20	민박집 앞	미도리	可愛いよ
08:40	목장	미유키	
09:00	다리	요우스케	
09:20	역	카나코	
09:40	신사	후지오	
10:00	신사	요우스케	
10:20	미술관	스스무	
10:40	오락실	미유키	分かった分かった！
11:00	테니스 코트	시즈카/아유	
11:40	풍차	시즈카	追いかけない
–	(카페)	미유키	ゴメン，悪かった!/何でもおごってあげる/そういう事だったっけ/☆/幸せそうだな～と思って/可愛いな～と思って!/迷惑ってワケじゃないけど/まだ告白もしてないのに
12:50	역	미도리	
13:10	미술관	미유키	
13:30	역	마코토	
13:50	유원지	스스무	
14:10	풍차	미유키	
14:30	민박집 앞	아유	
14:50	민박집 앞	미즈호/요우스케/미도리	
15:10	미술관	아유	
-밤-			
19:00	풍차	미유키	☆
19:20	역	미도리	
19:40	시즈카 · 마	시즈카	
코토의 방			
–	(신사)	· 류우스케	
		· 류우스케	
			(파트너는 아유)
		아유	一緒なのがそんなに嬉しい?
21:30	풍차	미유키	
21:50	카페	아유	知りたくない
22:10	카페	요우스케	
22:30	민박집 앞	류우스케/카나코	
22:50	플레이룸	미도리	

아침부터 미유키가 차나 한잔하자고 한다.

선택항목 차만 마시면 재미없으니까 말야(お茶だけじゃつまらないからさ)/차만 마실 거라면 같이 갈게(お茶するだけならつきあうよ)/약속 못해(約束できないよ)

'약속 못 해'라고 이야기해준다. 그러나 일방적으로 점심 지나 카페에서 보자고 한다.

[AM 10:40] 미유키가 같이 놀아달라고 한다.

선택항목 알았어 알았어(分かった分かった!)/그런 소릴하면 곤란해(そんな事言われても困る)

"알았어 알았어!" 점심 넘어서 카페로 가자 미유키가 늦는다고 투덜대고 있다.

선택항목 미안, 늦었어(ゴメン、悪かった!)/여기까지 왔는데 그건 너무하잖아!(ここまで来てそりゃないよ!)/시간 같은 건 안정했어(時間なんて決めてなかった)

'미안, 늦었어'라고 말해주자. 그러자 어차피 시간은 정하지도 않았는데 왜 미안하다고 하냐는 미유키. 그러면서 관광객용 메뉴를 사달라고 한다.

선택항목 뭐든지 사줄께(何でもおごってあげる)/적어도, 더치 페이로 안할래?(せめて、ワリカンにしない?)

'그래, 뭐든지 사줄께' 뭐 그런 건 '연인이니 당연'이라고 말하는 미유키.

선택항목 연인으로 삼은 기억은 없어(戀人にした覺えはないよ)/그랬었나?(そういう事だったっけ)/연인이었지(そう、戀人だったね)

'그랬었나?' 그리고 그녀가 주문한 메뉴가 나왔다. 미유키는 타츠야 보고 뭘 보냐고 묻는다.

선택항목 행복하겠구나~해서 말야(幸せそうだな～と思って)/맛있겠구나~해서 말야(美味しそうな～思って)/엄청 먹는구나~해서 말야(よく食べられるな～と思って)

'행복하겠구나~해서 말야' 그러자 행복하다는 미유키. 그것도 있지만 타츠야와 같이 있어서 행복하다고 한다. 그리고 지금 무슨 생각을 하냐고 묻는데.

선택항목 확실히 말해서 귀찮아(はっきり言って迷惑)/귀찮진 않지만(迷惑ってワケじゃないけど) /으응, 대환영이야(ううん, 大歡迎だよ)

'귀엽구나~라고 말야!' 그리고는 자신은 토쿄에서 돈을 벌면서라도 학교에 다니겠다고 한다. 그리고 타츠야 보고 지켜달라고 하는데.

선택항목 애 같구나~라서 말야(子供だな～と思って)/귀엽구나~라고 말야!(可愛いな～と思って!)

'귀찮진 않지만' 하지만 타츠야와 미유키는 연인 사이기 때문에 해줘야 한다고 한다.

선택항목 아직 키스도 안했는데(まだキスもしてないのに)/아직 고백도 안했는데(まだ告白もしてないのに)

'아직 고백도 안했는데' 자신은 고백했지만 타츠야가 대답하지 않았을 뿐이라고 하는데. 도대체 어디까지가 진심인 것일까?

다섯째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)	카나코	
08:20	민박집 앞	미유키	
08:40	다리	미도리	☆
09:00	미술관	마코토	
09:20	신사	시즈카	
09:40	신사	요우스케	
10:00	역	카나코/류우스케	驛の方へかな?/龍助と話す
10:20	민박집 앞	아유	
–	(강가)	· 류우스케	
		· 요우스케	
		· 스스무	
		· 후지오	

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
		·아유	
14:30	카페	아유/미유키	
14:50	풍차	카나코/류우스케	夏奈子と話す
15:10	유원지	미도리	
15:30	미술관	후지오	
16:10	교회	후지오	
-밤-			
19:30	풍차	미유키	分かった付き合うよ…
	(오락실)	미유키	パズルゲームで對戦する？／ちょこっと强引な性格だね／好きかなぁ／とにかくびっくりしちゃった／イヤだよ，恐いから
19:50	역	미도리	
20:10	카페	마코토	
20:30	역	마코토/후지오	
20:50	역	미도리	
21:10	미술관	스스무	
21:30	민박집 앞	마코토	
21:50	플레이룸	후지오	

[PM 7:30] 또 미유키가 놀자고 한다.

선택항목 알았어 같이 갈께…(分かった付き合うよ…)/그런 소릴하면 곤란해(そんな事言われても困るよ)

'알았어 갈께…' 그러자 오락실로… 자신은 게임에 자신있다면서 한번 하자고 하는데…

선택항목 격투 게임으로 대전할래?(格闘ゲームで對戦する?)/퍼즐 게임으로 대전할래?(パズルゲームで對戦する?)/슈팅은 없니?(シューティングはないかな?)

'퍼즐 게임으로 대전할래?' 그것도 좋지만 이야기하면서 할 수 있는 UFO 캣처를 하자고 한다. 그러더니 금새 인형을…

선택항목 좀 억지부리는 성격이구나(ちょこっと强引な性格だね)/제멋대로인 성격이구나(マイペースな性格だね)/정말 멋대로 사는구나!(ワガママな性格だね!)

'좀 억지 부리는 성격이구나' 그리고 이런 자신을 어떻게 생각하나고 물어본다.

선택항목 좋아하려나?(きかなぁ?)/잘 모르겠어(よく からないな)/이용당하고 있는 느낌이 들어(されているような がするな)

'좋아하려나?' 미유키는 연인이 되달라고 이야기 했을 때 기분이 어땠냐고 물어본다.

선택항목 기쁘지 않은 녀석은 없어(嬉しくない ヤツはいないさ)/어쨌든 놀랐어(とにかくびっくりしちゃった)/부럽구나…(ましいな…)

'어쨌든 놀랐어' 그리고는 내일 종유동굴을 탐험하자고 한다.

선택항목 싫어, 무서우니까(イヤだよ、恐いから)/싫어, 바쁘니까(イヤだよ、忙しいから)/싫어, 흥미 없으니까(イヤだよ、興味ないから)

'싫어 무서우니까' 결국은 억지로 끌려 가게 된다.

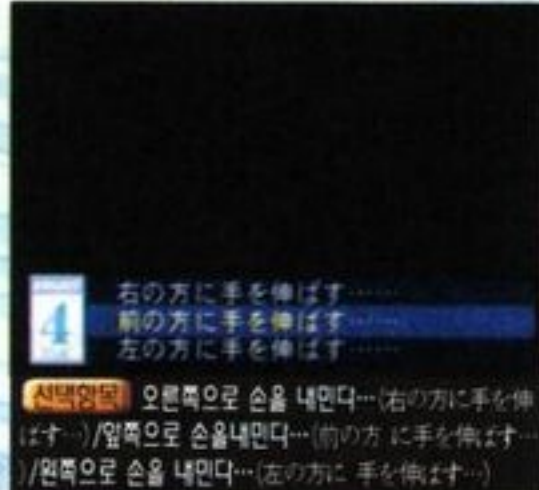
여섯째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)	미유키	(13:00에 목장에서…)
09:00	카페	카나코/류우스케	
09:20	신사	시즈카	
09:40	교회	미도리	
10:00	테니스 코트	아유/시즈카	
10:20	교회	마코토/후지오	
10:40	유원지	카나코/류우스케	
11:00	다리	시즈카	
11:20	목장	스스무	
12:00	풍차	마코토	
–	(목장)	미유키	
	(종유동)	미유키	前の方に手を伸ばす…／☆／そんなに恐がらないで／この邊で一休みしようか?／☆／きちんと服を着せる／じゃあ 少し走ろうか!／バカはオレだよ／キスする
-밤-			
–	(미유키의 방)	미유키	☆
–	(불꽃놀이)	아유	やっぱり花火を楽しもう
BAD(아유 Normal-End)라고 생각되는 전개이지만, 다르다			

아침에 식당에 미유키가 나타나 오후 1시에 목장에서 만나자고 한다. 적당히 시간만 때우면….

출입 금지!?

그리고 아무것도 보이지 않는 어둠.

선택항목 오른쪽으로 손을 내민다…(右の方に手を伸ばす…)/앞쪽으로 손을내민다…(前の方 に手を伸ばす…)/왼쪽으로 손을 내민다…(左の方に 手を伸ばす…)

'앞쪽으로 손을 내민다…' 자신도 이렇게 깊이까지는 처음이라며 겁을 먹는다.

'그렇게 무서워하지마 내가 있으니까…'

선택항목 그렇게 무서워하지마(そんなに恐がらないで)/나까지 무서워지잖아!(オレまで恐くなるよ!)/되돌아갈까?(引きかえそうか?)

선택항목 이 근처에서 좀 쉴까?(この邊で一休みしようか?)/이제 슬슬, 되돌아가자(もうそろそろ、引きかえそう)

'이 근처에서 좀 쉴까?' 그러자 미유키가 눈을 감으라고 한다. 그리고 눈을 뜨자, 자신의 몸을 덮혀 달라고 한다.

선택항목 제대로 옷을 입힌다(きちんと服を着せる)/자신의 옷을 입힌다(自分の服を着せる)/완부 마찰(かんぷーまさつ)

'제대로 옷을 입힌다' 그러자 농담하지 말고 날 따뜻하게 해달라는데…

선택항목 그럼, 뛸까!(じゃあ、少し走ろうか!)/그럼 , 모닥불이라도 피울까!(じゃあ、焚き火でもしようか!)/그럼, 냄비 우동이라도(じゃあ、なべやきウドンでも)

'그럼 뛸까!' 자신의 마음을 이렇게 밖에 전할 수 없는 자신이 바보라고 한다.

선택항목 바보야(バカだよ)/바보가 아냐(バカじゃ ないさ…)/바보는 나야(バカはオレだよ)

'바보는 나야' 그러자 타츠야가 하는 일이라면 뭐든지 괜찮다고 하는데.

선택항목 키스를 한다(キスをする)/아무 짓도 않는다(何もしないでいる)

'키스를 한다' 그러나 미유키는 갑자기 울음을 터뜨린다. 그리고 종유동굴을 나와 미안하다고 하는다. 반나절 동안 같이 있어줬으니 대신 집에 가서 차나 한잔 대접하겠다고 한다.

이것이 여고생의 방!?

자신의 방에 남자가 들어온 것은 아버지 이후로 처음이라고 한다. 그리고 미유키는 타츠야를 만난 게 기쁘다며 눈물을… 그리고는 늦은 저녁이 되어 서둘러 민박집으로 돌아가자…

여기부터는 아유편과 비슷해지는 애매함을 보여준다. 민박집으로 돌아가자고 하는데.

선택항목 민박집으로 돌아가자(ペンションに戻ろう)/역시 불꽃놀이를 즐기자(やっぱり花火を楽しもう)

'역시 불꽃놀이를 즐기자' 그러자 화가 난 듯 가버리는 아유…

가든 파티장의 미유키.

불꽃놀이도 끝나고 역시 가든 파티. 미유키도 와있다.

마지막날

이 장면은?

아유의 ANOTHER ENDING 과??? 그러나 아유는 어딘가 갈 곳이 있다며 데리고 간다.

여기는 목장

그때 미유키가 나타난다. 그리고 10분 뒤 토쿄행 열차가 출발한다고 해서 뛰어가는데 미유키가 큰 가방을 들고 따라오고 있다. 미유키는 한달간 친척 집에서 머물기로 했다고 한다.

이곳은 어딜까요

미유키: 스카이 라운지까지 계단으로 올라가기!!!

하느님, 살려주세요…!!!

아오키 모모코편

※ 셋째날까지는 미유키와 동일

넷째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
–	(식당)	미유키	約束できないよ
08:20	민박집 앞	미도리	可愛いよ
08:40	산책길	요우스케	
09:00	다리	요우스케	
09:20	역	카나코	
09:40	역	모모코	いいですよ，荷物持ちます
	(전망대)	모모코	☆／きれいな所だと思いますけど／ずっと1人で寂しいって意味？／遠慮しなくてもいいよ／☆
11:40	미술관	시즈카	
–	(카페)	미유키	時間なんて決めてなかった／せめて，ワリカンにしない？／悪人にした覚えはないよ／☆／よく食べられるな〜と思って／子供だな〜と思って！／はっきり言って迷惑／まだ告白もしてないのに
12:50	식당	모모코	
13:10	역	미도리	
13:30	역	마코토	
13:50	유원지	스스무	
14:10	민박집 앞	아유	
14:30	민박집 앞	미즈호/요우스케/미도리	
15:10	미술관	아유	
-밤-			
19:00	플레이룸	모모코	
19:20	역	미도리	
19:40	시즈카 · 마코토의 방	시즈카	
–	(신사)	· 류우스케 · 류우스케	
			(파트너는 아유)
		아유	一緒なのがそんなに嬉しい？
21:30	신사	모모코	
21:50	이글 네스트	마코토	
22:10	이글 네스트	요우스케	
22:30	식당	미도리	
22:50	뒷뜰	류우스케/카나코	

아침부터 미유키가 차나 한잔 하자고 한다. 미유키편과 마찬가지로 '약속 못 해(約束できないよ)'라고 말해도 일방적으로 약속을 당한다.

[AM 9:40] 모모코씨가 또 짐을 들어달라고 한다.

선택항목 괜찮아요, 짐 들어드릴께요(いいですよ，荷物持ちます)/죄송해요, 못 가겠어요(ごめんなさい、行けません)

'괜찮아요, 짐 들어드릴께요'를 골라준다. 그러자 오늘은 그냥 따라와 주기만 하면 된다고 한다. 그냥 들렀으면 하는 곳이 있다고 할뿐. 그런데 도착한 곳은 조그만 전망대. 이곳 고원이 어떻냐고 물어보는데…

선택항목 멋진 곳인 거 같아요(きれいな所だと思いますけど)/작은 마을인 거 같아요(小さな町だと思いますけど)/뭐 특별한 생각은 없는데요(別に何とも思わないけど)

'멋진 곳인 거 같아요' 그러나 이곳은 외로운 곳이라고 말하는 모모코.

선택항목 자극이 없어 심심하다는?(刺戟がなくって退屈だって意味?)/언제나 혼자 있어 외롭다는?(ずっと1人で寂しいって意味?)/난 모르겠어요(オレには分からない)

'언제나 혼자 있어서 외롭다는?' 그러자 수긍하는 모모코.

선택항목 이제 그만두고 돌아가자(もう止めて, 帰ろう)/어째서 내게(どうしてオレに)/참을 필요 없어요(遠慮しなくてもいいよ)

그런 말은 '참을 필요 없어요' 그러자 자신은 여기에서 생활을 시작했을 때 평생 혼자 살아나갔으면 했다고 한다. 더 이상 사람을 좋아하지 말자고 다짐하며.

그러나 말을 매듭 짓지 못 하고 도망가는 모모코. 설마?

선택항목 미안 늦었어(ゴメン, 遅かった)/ 여기까지 왔는데 그건 너무하잖아!(ここまで来てそれはないよ!)/시간 같은 건 안정했어(時間なんて決めてなかった)

'시간 같은 건 안정했어'라고 말해주자. 그래도 오래 기달렸다면서 사달라고 한다.

선택항목 뭐든지 사줄께(何でもおごってあげる) /적어도, 더치 페이로 안할래?(せめて, ワリカンにしない?)

'적어도, 더치 페이로 안할래?' 그러자 연인이니 사주는게 당연하다고 한다.

선택항목 연인으로 삼은 기억은 없어(恋人にした覚えはないよ)/그랬었나?(そういう事だったけ) /그래, 연인이었지(そう, 恋人だったね)

'연인으로 삼은 기억 없어' …그리고 그녀가 주문한 메뉴가 나왔다. 그러나 미유키는 타츠야 보고 뭘 보냐고 묻는다.

선택항목 행복하겠구나~해서 말야(幸せそうだな ～と思って)/맛있겠구나~해서 말야(美味しそうだな～ と思って)/엄청 먹는구나~해서 말야(よく食べられるな～と思って)

'엄청 먹는구나~해서 말야' 자신은 먹어도 찌지 않는 체질이라고 하는데. 그리고 지금 무슨 생각을 하냐고 묻는다.

선택항목 애 같구나~라서 말야(子供だな～と思って)/귀엽구나~라고 말야!(可愛いな～と思って!)

'애 같구나~라고 말야!' 그리고는 자신은 토쿄에서 돈을 벌면서라도 학교에 다니겠다고 한다. 그리고 타츠야 보고 지켜달라고 하는데.

선택항목 확실히 말해서 귀찮아(はっきり言って迷惑)/귀찮진 않지만(迷惑ってワケじゃないけど)/으응, 대환영이야(ううん, 大歓迎だよ)

'확실히 말해서 귀찮아' 하지만 타츠야와 미유키는 연인 사이기 때문에 해줘야한다고 한다.

선택항목 아직 키스도 안했는데(まだキスもしてないのに)/아직 고백도 안했는데(まだ告白もしてないのに)

'아직 고백도 안했는데' 대체 어디까지 미유키는 진심인 걸까. 이 뒤에 절대 풍차에 가면 안된다. 미유키에게 코 꿰이니까.

[PM 7:00] 모모코씨는 불꽃놀이를 누군가와 둘이서 가고 싶은 거 같은데?

[PM 9:30] 모모코씨는 내일 낮의 일정을 물어본다.

다섯째날

5일째에는 특별한 이벤트가 없다. 09:20의 선택에서는 '역 쪽인가?(駅の方へかな?)/류우스케와 이야기한다(龍助と話す)'를 선택하고, 14:50 풍차에서는 '카나코와 이야기(夏奈子と…)'를 선택하자.

여섯째날

시간	장소	등장캐릭터	선택항목 등
-낮-			
08:30	신사	시즈카	
08:50	카페	카나코/류우스케	
09:50	교회	미도리	
10:10	테니스 코트	아유/시즈카	
10:30	교회	마코토/후지오	
10:50	유원지	카나코/류우스케	
11:10	목장	스스무	
11:30	다리	시즈카	
12:10	풍차	마코토	
12:50	역	모모코	
13:10	산책길	시즈카	
13:30	교회	스스무	
15:10	카페	마코토/후지오	
15:30	목장	아유	
15:50	역	스스무	
16:30	플레이룸	모모코	誘われるなんて嬉しいな
16:50	유원지	카나코	
17:10	플레이룸	마코토/후지오	
17:30	이글 네스트	시즈카	
-밤-			
-	(불꽃놀이)	모모코	河原の方に行ってみようか／ デートだって自慢しちゃおう／ 桃子さんだって…／ ☆／ オレ本気で桃子さんの事…／ 手を握るのかな…／ もう少し桃子さんといたい
연회후	(모모코의 방)	모모코	うん…／好きな人って桃子さんなんだ

[PM 4:30] 모모코씨가 불꽃놀이를 같이 가자고 한다.

선택항목 같이 가자니 기뻐요(誘われるなんて嬉しいな)/기쁘지만…미안해요(嬉しいけど…ごめんなさい)

'같이 가자니 기뻐요' 불꽃놀이가 시작되는 시간에 민박집 앞에서 만나자고 한다. 드디어 폭죽이 터지고… 모모코씨가 나왔다. 그리고 어딜 가고 싶냐고 물어보는데.

선택항목 강가쪽으로 가볼까?(河原の方に行って見ようか?)/전망대에 가볼까?(見晴台に行って見ようか?)/민박집 지붕에 올라가볼까?(ペンションの屋根に登ろうか?)

'강가쪽으로 가볼까?' 그러자 다른 사람들도 있을 꺼라고 말하는데..

선택항목 데이트라고 자랑하지 뭐(デートだって自慢しちゃおう)/같이 있는 걸 누가 보면 부끄러울 텐데(一緒の所見られるの恥ずかしいな)

'데이트라고 자랑하지 뭐' 강변으로 가서 있는데 모모코씨는 타츠야는 애들 같다고 한다.

선택항목 모모코씨도…(桃子さんだって…)/ 맞아요(その通りだと思うよ)

'모모코씨도…' 갑자기 화를 내다 속 마음은 기뻤다고 말하는 모모코씨.

선택항목 난, 돌아가고 싶지 않아(オレ, 帰りたくないよ)/난, 진심으로 모모코씨를…(オレ, 本気で桃子さんの事…)

'난 진심으로 모모코씨를…' 그러자 모모코씨는 어깨를 기대어 왔다.

선택항목 어깨 정도는, 안아주는게…(肩ぐらい, 抱いた方が…)/허리에 손을 감는다던가(腰に手をまわすとか…)/손을 잡을까…(手を握るのかな…)

"손을 잡을까…' 그러나 조용히 손을 되돌리는 모모코.

모모코: 불꽃은 금방 사라져도 마음 속에 남으면… 그걸로 충분해. 이 불꽃 잊지 않겠어… 오늘 너랑 같이 본 이 불꽃…평생 잊지 않아.

선택항목 모모코씨와 오길 잘했어(桃子さんと 来てよかった)/조금 더 모모코씨와 있고 싶어 (もう少し桃子さんといたい)/나도 이제 돌아갈까…(オレも, もう帰ろうかな…)

'나는 조금 더 모모코씨와 있고 싶어' 아직도 이해를 못 하니? …라며 가버리는 모모코씨. 그리고 대연회가 끝난 후 모모코씨가 방으로 오라고 하여 들어간다. 그리고 타츠야에게 좋아하는 사람이 있냐고 물어보는데…

선택항목 응…(うん…)/자신도 모르겠어 (自分でも分からない)

'응…' 자신도 응원한다고 하는데…

선택항목 미안해…모모코씨(ごめんね…桃子さん)/좋아 하는 사람이란 모모코씨야(好きな人って桃子さんなんだ)

'좋아하는 사람이란 바로… 모모코씨야'

모모코: 나는 괜찮아. 후회 안해. 짧은 기간에도 같이 보낼 수 있었으니까 이 이상은 무리인 걸. 내일 헤어진다는 건 처음부터 알고 있었는데. 그러니까 나는 잊어줘. 하지만…부탁이야… 한번만… 한번만 좋으니까…나를 안아줘…

마지막날

모모코: 그럼 첫 부탁… 들어줄래? 모모코라고… 불러줘….

이렇게 해서 모모코씨… 아니 모모코와 나의 이야기는… 시작되었다.

드디어 151마리가 N64에 등장!

포켓몬스타디움2

GB 포켓 몬스터 유저에게는 또 하나의 새로운 길을 열어주었고, 포켓몬을 처음 접하는 유저들에게는 GB에의 흥미를 불러일으켰던 「포켓몬스타디움」의 속편이 등장했다. 이번 작의 최대 매력이라면 배틀 참가 몬스터가 전작의 40마리에서 151마리, 전원으로 늘어난 것이라 할 수 있다. 이 보다 더한 즐거움이 또 있으랴!! 자, 마음을 다잡고 준비를 갖추었다면 당신도 콘트롤러를 잡고 스타디움으로 가라!

ポケモンスタジアム2

제작사 : 닌텐도
장 르 : 육성 배틀
발매일 : 4월 30일(발매중)
발매가 : 5,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

「포켓몬스타디움 2」를 하기 전에…

누구나 알 만한 이야기지만 포켓몬스터(이하 포켓몬)는 원래 GB용 게임으로 레드, 그린의 두 가지 버전이 발매되어 선풍적인 인기를 누렸다. 이에 닌텐도에서는 블루 버전을 재 출시 하였고 포켓몬의 하나인 피카츄가 인기를 끌자 피카츄를 주인공으로 하는 포켓몬 피카츄 버전을 내놓기도 했다. 게다가 98년 8월, 64GB팩이라는 아이템과 함께 발매되었던 N64용 「포켓몬스타디움」은 기존 GB유저들에게 포켓몬을 즐김에 있어 여러 가지 편리한 사항들을 제공해 주었고 N64의 그래픽으로 재 탄생된 포켓몬들은 포켓몬 팬들의 구매욕구를 불러일으킴은 물론 포켓몬을 해 보지 못한 사람들까지 끌어들일 정도로 매력적인 소프트였다. 이번 「포켓몬스타디움2」에서는 전작의 기능을 유지함은 물론 미니게임, 증대된 배틀 모드, 등장 포켓몬의 증가 등으로 한층 즐거움이 더해졌다. 그리고 전작과 달리 GB팩이 없어도 플레이에는 무리가 없다. 그럼 전원을 넣고 게임을 시작해 보도록 하자.

전원을 넣으면…

타이틀 화면이 지나가면 콘트롤러의 접속과 64GB팩의 사용여부를 체크하는 화면이 나온다. 여기서도 경고하는 말이지만 64GB팩과 콘트롤러의 교환은 전원을 끄고 하는 것이 기계 신상에 이롭다. 확인을 끝내면 메인 메뉴가 나오지만 만일 이전 배틀의 중단 데이터가 있다면 이어서 할 것인지를 묻는 화면이 나온다. 이어한다(つづく)를 선택하면 배틀을 중단한 시점에서 다시 플레이를 할 수 있다. 이어하지 않는다(つづくしない)를 선택해 메인 메뉴로 넘어 갈 수도 있으며 중단 데이터를 삭제한다(ちゅうだんデータを けす)를 선택하여 데이터를 지울 수도 있다.

밑에 있는 말이 경고 메시지

맨 위에 중단 데이터의 상황이 표시된다

메인 메뉴의 설명

어쨌든 배틀이 하고 싶다!
(とにかくバトルがしたい!)

말 그대로 이 메뉴를 선택하면 곧바로 COM 또는 2P와의 배틀로 들어간다. 배틀 멤버는 미리 설정 되어있기 때문에 GB와는 관계가 없다.

각 팀은 귀여운(것이라고 생각되는) 포켓몬으로 구성되어 있다

포켓몬스타디움(ポケモンスタジアム)

이 게임의 핵심이 되는 메뉴로 총 일곱 가지 모드로 구성되어 있다. 이에 대한 설명은 뒤에 자세히 하겠다.

전작의 모든 기능이 여기에 들어있다

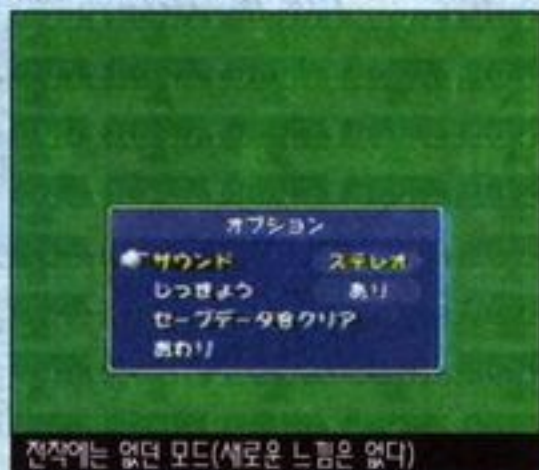
이벤트 배틀(イベントバトル)

2인 대전 전용모드로 GB팩이 없으면 선택이 불가능한 메뉴다. 기본적으로는 포켓몬스타디움의 대전과 같지만 재미에는 차이가 있다.

GB팩이 없다면 구경용

옵션(オプション)

음원의 조정, 실황의 유무 등의 설정이 가능하다.

전작에는 없던 모드(새로운 느낌은 없다)

어쨌든 배틀이 하고싶다!

몬스터를 고르고 룰을 선택할 필요없이 바로 배틀이 가능하지만 몬스터가 이미 설정되어있다는 것은 각자의 개성이 넘치는 이 게임의 특성상 별 재미가 없는 것이 사실이다. 포켓몬을 처음 접하는 사람이나, 버튼 몇 번 누르는 것도 귀찮다는 게으름뱅이 유저(실제로 이런 사람은 게임을 못한다)에게 밖에 추천하고 싶지 않다. 몬스터의 레벨은 전부 50이다.

1P측 몬스터

피카츄(ピカチュウ), 후시기다네(フシギダネ), 히토카게(ヒトカゲ), 제니가메(ゼニガメ), 샌드(サンド), 피피(ピッピ)

2P측 몬스터

코일(コイル), 나조노쿠사(ナゾノクサ), 로콘(ロコン), 코덕(コダック), 카라카라(カラカラ), 냐스(ニャース)

이벤트 배틀

스타디움에서 고를 수 있는 6개의 컵 배틀의 룰 중 하나를 골라 대전할 수 있다. 일반 배틀과의 가장 큰 차이점은 이벤트 배틀을 위한 옵션이 존재한다는 것이다. 시간제한을 두거나 기술 결정 시간에도 제한을 둘 수가 있기 때문에 좀 더 긴장감 있는 싸움이 가능하다. GB시절부터 대전으로 티격태격 다투던 라이벌들에게 적극 추천하는 모드다.

옵션화면의 설명

시간제한(じかんせいげん)

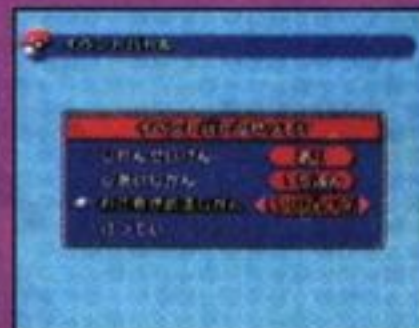
배틀에 시간 제한을 둘 지 안 둘지를 결정한다. ありが 있음, なし가 없음이다.

시합시간(しあいじかん)

이 시간이 지나면 배틀이 종료된다. 각자가 마음에 드는 대로 적당히 설정하자.

기술 결정 시간(わざをきめるじかん)

상당히 박진감 있는 옵션으로 이 시간 내에 기술을 결정하지 못하면 강제로 맨 위의 기술이 선택되어 버린다. 시간이 짧을 수록 집중도가 커진다.

배틀에서의 조작 POINT

일단 6마리 포켓몬을 등록(とうろく)하고 그 중 3마리를 고르는 것이 기본이다(전작을 해본 사람은 익숙할 것이다). GB팩이 없을 시에는 렌탈 몬스터(게임에 미리 준비되어 있는 몬스터)를 이용하여 등록이 가능하다(レンタルのみでとうろくを 선택한 후 けっていするを 선택). 6마리의 포켓몬들은 A, B, C버튼에 각각 대응되어 있으므로 버튼을 누르는 것만으로 엔트리가 가능하다. 따라서 상대가 모르게 멤버와 순서를 정할 수 있다.

콘트롤러를 훔쳐보지 않는 한 비밀

등록이 끝나면 등장연출과 함께 본격적인 배틀로 들어간다.

물론 외우고 있으면 그냥 누르면 된다

A버튼 싸운다(たたかう)

선택한 후 C버튼 유니트의 어느 한 버튼을 눌러 기술을 발동시킨다. A버튼을 누른 후 R버튼을 누르고 있으면 C버튼 유니트에 대응하는 기술들의 표가 나오므로 암기에 대한 부담감은 갖지 않아도 된다.

B버튼 포켓몬(ポケモン)

자신이 가지고 있는 다른 포켓몬과 교대한다. 교대에는 한 턴이 걸리므로 주의할 것. 배틀을 하다 포켓몬이 지면, 교대하는 방식으로 다음 포켓몬을 고른다.

질 것이 확실하다면 빨리 교대시키자

스타트버튼 도망간다(にげる)

싸움을 끝내고 도망친다. 남은 포켓몬에 관계없이 도망친 쪽이 무조건 진다.

'남의 손에 죽고싶진 않아!'라고 생각하는 당신에게 권한다

「포켓몬스타디움 2」의 메뉴

스타디움(スタジアム)

총 6개의 컵 배틀과 12개의 배틀 모드가 존재하는 대 COM배틀 전용 모드. 컵에 따라 게임방식과 참가 몬스터 수의 차이가 있다.

이것이 스타디움내의 메뉴화면. 가운데 있는 닌텐도 컵99와 울트라 컵은 다시 4가지 난이도로 나뉜다

포켓몬 연구소(ポケモンけんきゅうじょ)

포켓몬의 교환이나 몬스터 도감, 몬스터와 아이템의 정돈은 여기에서 이루어진다.

이 메뉴는 GB팩이 없으면 선택이 불가능하다

승리자의 전당(しょうりしゃのやかた)

스타디움이나 짐리더의 성을 클리어한 포켓몬의 금색 동상이 세워지는 사치스런 전당. 처음에는 150개의 빈 동상대가 세워져 있다.

주인 없는 동상대

치비코 클럽(チビッコくらぶ)

전작에는 없었던 완전히 새로운 모드. 9개의 미니게임이 준비되어 있다. 4인까지 참가 가능하다.

게임들은 전부 어디선가 봤던 형식들

프리 배틀(フリーバトル)

태그매치로 4인까지 참가 가능한 자유로운 대전모드. 룰은 6개의 컵 배틀에 뭐든지 가능(なんでもあり)이라는 프리 배틀만의 룰까지 더해 7가지 중에서 선택할 수 있다. 이 룰은 6마리가 모두 싸움에 참가할 수 있는 완전 자유룰이다.

포켓몬 배틀에서는 처음 채용된 태그매치

GB빌딩(GBビル)

위풍당당한 모습이 관중을 압도하는 엽기적인 빌딩. 보다 중요한 점은 이 모드로 GB용 포켓몬스터를 N64로 플레이 할 수 있다는 것이다. 아이템이나 몬스터의 교환이 포켓몬 연구소를 통해 간편하게 이루어지기 때문에 아직 포켓몬스터에서 할 것이 남았다면 이 모드를 이용할 것을 추천한다.

실제로 짓는다면 역사에 남을 외장

짐리더의 성(ジムリーダーのしろ)

포켓몬스터 시절에 보스로 군림했던 각 마을 짐(GYM:체육관)의 리더들과 포켓몬 리그의 사천왕, 그리고 주인공의 라이벌이 버티고 있는 배틀존. 자신의 포켓몬이 최고 수준이라고 생각되면 도전해 보자.

렌탈 포켓몬의 레벨. 이 정도로는 손도 못 댄다

스타디움

스타디움의 공통 룰

스타디움은 6개의 컵 배틀로 구성되어 있으며 각각의 룰이 조금씩 다르므로 배틀마다 다른 맛을 느낄 수 있다. 배틀에서 공통으로 통용되는 룰은 다음과 같다.

1.잠, 냉동 규칙

한 팀에 잠(ねむり)이나 냉동(こおり)상태에 빠진 포켓몬이 있을 경우, 나머지 두 마리는 잠이나 냉동 상태에 빠지지 않는 규칙이다.

2.자폭패 규칙

한 팀에 한 마리밖에 포켓몬이 남지 않았을 경우에, 한 몬스터가 자폭(じばく) 이나 대폭발(だいばくはつ)을 사용하면 상대 포켓몬이 쓰러져도 자폭을 건 쪽이 패배한다는 규칙이다.

3.뮤(ミュウ)출장 불가 규칙

울트라 컵을 제외한 모든 컵 배틀에 뮤(ミュウ)와 뮤Ⅱ(ミュウツー)는 출장할 수 없다. 참고로 뮤와 뮤Ⅱ는 렌탈이 불가능하다.

4.퍼펙트=컨티뉴

컵 배틀에서 자신의 포켓몬이 한 마리도 쓰러지지 않고 승리하였을 경우, 컨티뉴가 1회 추가된다. 물론 상대를 쓰러뜨릴 때마다 나오는 중단 메뉴에서 '그만두다(ちゅうだんする)'를 선택해도 나중에 이어하는 것이 가능하기 때문에 큰 의미는 없다.

닌텐도 컵 99(ニンテンドウカップ99)

99 컵은 4개의 난이도로 나뉘어져 있으며 99만의 룰은 다음과 같다.

※ 출장 포켓몬 126마리-일본에서 열렸던 97, 98년 포켓몬 리그 결승전에 출장했던 포켓몬은 출장할 수 없다. 출장 가능 여부는 공략 뒷부분의 포켓몬 일람을 참조하기 바란다.

※ 레벨 50이하-포켓몬의 레벨이 51이상이라면 참가할 수 없다.

99컵 몬스터 볼(モンスターボール)

99컵에서 가장 쉬운 난이도를 지닌 모드로 처음에는 여기밖에 고를 수 없다.

등장 몬스터	
1회전	토사킨트, 우츠돈, 히토데만, 뉴로즈, 프쿠링, 카모네기
2회전	사와무라, 에비와라, 픽시, 코덕, 슬립, 망키
3회전	니드리노, 비리리다마, 베토베톤, 마타도가스, 피죤, 모르폰
4회전	고스, 부버, 큐우콘, 쉘더, 골배트, 버터프리
5회전	라이츄, 에레브, 폴리곤, 코일, 고리키, 베로링거
6회전	샌드팡, 니드킹, 사이혼, 킹그라, 카부토프스, 파라섹트
7회전	융게라, 야도란, 배리어드, 듀공, 럭타, 몬자라
8회전	가로프, 하쿠류, 가디, 페르시안, 도쿠크라게, 도도리오

99컵 슈퍼 볼(スーパーボール)

적 트레이너는 몬스터 볼과 동일하지만 몇몇 몬스터가 진화되어 있다.

등장몬스터	
1회전	아즈마오우, 니드리나, 히토데만, 니드리노, 프쿠링, 피존
2회전	사와무라, 에비와라, 고리키, 배리어드, 옴스타, 뇨로봉
3회전	아보크, 라프레시아, 베토베톤, 마타도가스, 도쿠크라게, 가라가라
4회전	고스트, 베로링거, 큐우콘, 팔센, 골배트, 부버
5회전	라이츄, 모르폰, 폴리곤, 코일, 사이돈, 골덕
6회전	샌드팡, 페르시안, 스트라이크, 랏타, 카부토프스, 우츠보트
7회전	웅게라, 야도란, 몬자라, 니드킹, 듀공, 도도리오
8회전	갸로프, 하쿠류, 에레브, 픽시, 가디, 킹그라

99컵 하이퍼 볼(ハイパーボール)

역시 트레이너는 같다. 최종진화형 몬스터가 주를 이룬다.

등장몬스터	
1회전	아즈마오우, 시드라, 히토데만, 베로링거, 프쿠링, 피죤트
2회전	사와무라, 오코리잘, 카이리키, 고론, 배리어드, 뇨로봉
3회전	프테라, 니드킹, 베토베톤, 마타도가스, 옴스타, 파라섹트
4회전	도쿠크라게, 버터프리, 큐우콘, 팔센, 골배트, 부버
5회전	오니드릴, 몬자라, 폴리곤, 에레브, 사이돈, 랏타
6회전	아보크, 페르시안, 스트라이크, 리저든, 킹그라, 우츠보트
7회전	웅게라, 야도란, 카멕스, 부스터, 픽시, 갸로프
8회전	라이츄, 하쿠류, 파이어, 카이로스, 윈디, 샌드팡

99컵 마스터 볼(マスターボール)

여기까지 왔다면 무슨 수를 써서라도 전당에 동상 세우기를 노리자!

등장몬스터	
1회전	아즈마오우, 우츠보트, 모르폰, 배리어드, 프쿠링, 뇨로봉
2회전	카부토프스, 오코리잘, 카이리키, 오니드릴, 사이돈, 옴스타
3회전	스트라이크, 니드킹, 아보크, 마타도가스, 골배트, 샌드팡
4회전	도쿠크라게, 프테라, 큐우콘, 고스트, 골덕, 부버
5회전	카이로스, 이와쿠, 폴리곤, 에레브, 시드라, 라프레시아
6회전	도도리오, 페르시안, 몬자라, 부스터, 킹그라, 갸로프
7회전	웅게라, 야도란, 리저든, 하쿠류, 랏타, 베토베톤
8회전	라이츄, 카멕스, 파이어, 팔센, 윈디, 픽시

닌텐도 컵 97(ニンテンドウカップ97)

97년도 포켓몬 리그의 룰을 채용하고 있다. 다음과 같은 룰로 치루어 진다.

※ 레벨 제한은 50~55.

※ 마리 합계 레벨 155이하-따라서 셋 전부 레벨이 55라면 출장이 되지 않는다.

※ 출장 포켓몬 149종-렌탈 가능 포켓몬은 전부 나온다.

등장몬스터	
1회전	마르마인, 선더스, 메타몬, 겐가, 고로냐, 레어코일
2회전	루주라, 더그트리오, 후시기바나, 낫시, 후딘, 럭키
3회전	갸라도스, 라프라스, 스타미, 샤워즈, 프리저, 가루라
4회전	럭키, 메타몬, 켄타로스, 마르마인, 가루라, 겐가
5회전	후딘, 선더, 프리저, 가루라, 슬리퍼, 갸라도스
6회전	라프라스, 레어코일, 럭키, 루주라, 후시기바나, 카이류
7회전	마르마인, 가루라, 더그트리오, 샤워즈, 프리저, 고로냐
8회전	켄타로스, 후딘, 선더스, 스타미, 겐가, 낫시

닌텐도 컵 98(ニンテンドウカップ98)

전작 「포켓몬스타디움」에 등장했던 포켓몬만이 참가할 수 있는 컵 배틀이다.

※ 출장 포켓몬 33마리.

※ 레벨 30이하-레벨이 굉장히 낮게 제한되어 있으므로 직접 육성한 몬스터라면 참가가 아주 힘들 것이다.

등장몬스터	
1회전	겐가, 고로냐, 낫시, 마르마인, 메타몬, 더그트리오
2회전	갸라도스, 스타미, 후딘, 럭키, 레어코일, 라프라스
3회전	스타미, 샤워즈, 라프라스, 더그트리오, 낫시, 루주라
4회전	마르마인, 켄타로스, 고로냐, 겐가, 가루라, 라프라스
5회전	가루라, 슬리퍼, 루주라, 메타몬, 럭키, 웅게라
6회전	선더스, 루주라, 마르마인, 레어코일, 가루라, 낫시
7회전	라프라스, 후딘, 더그트리오, 켄타로스, 마르마인, 럭키
8회전	선더스, 후딘, 루주라, 럭키, 샤워즈, 낫시

팬시 컵(ファンシーカップ)

요상한 제한이 있어서 출장 몬스터 수는 얼마 되지 않는다.

※ 출장 포켓몬 45마리.

※ 레벨 제한은 25~30.

※ 3마리 합계 레벨 80이하.

※ 진화 포켓몬 출장 금지-컵 이름에 걸맞게 진화해서 귀염성이 떨어지는 몬스터는 나올 수 없다.

※ 키 2미터, 몸무게 20킬로그램 이상은 출장 금지-가장 이상한 룰. 묘하게 정확한 수치로 금지 사항이 정해져 있다.

등장몬스터	
1회전	캐터피, 비들, 파라스, 나조노쿠사, 마다츠보미, 타마타마
2회전	즈배트, 메타몬, 포포, 코랏타, 후시기다네, 아보
3회전	이시츠부테, 고스, 비리리다마, 쉘더, 타마타마
4회전	크랩, 코이킹, 완리키, 토사킨트, 오니스즈메, 타츠
5회전	카라카라, 냐스, 케이시, 뇨로모, 프링, 가디
6회전	딕더, 코일, 카모네기, 즈배트, 히토카게, 제니가메
7회전	카부토, 피카츄, 로콘, 삐삐, 프링, 이비
8회전	니드란♂, 미니류, 옴나이트, 코덕, 니드란♀, 샌드

옐로우 컵(イエローカップ)

최저 레벨의 컵. 하지만 렌탈로는 레벨의 차이가 많아 클리어하기가 무척 힘들다. 여기 몬스터는 7회전까지만 소개한다. 렌탈 몬스터로 8회전을 클리어 하신 분은 엽서를….

※ 레벨 제한은 15~20.
※ 3마리 합계 레벨 50이하.

등장 몬스터

1회전	니드란♂, 아보, 콤팡, 버터프리, 코쿤, 파라섹트
2회전	피죤트, 카모네기, 마다츠보미, 후시기소우, 즈배트, 이시츠부테
3회전	뉴로조, 카멜, 코이킹, 아톤, 니드리노, 히토데만
4회전	큐우콘, 슬립, 리저드, 로콘, 샌드, 가디
5회전	비리리다마, 코일, 폴리곤, 망키, 킹그라, 라이츄
6회전	사이돈, 프쿠링, 용게라, 완리키, 고스, 시드라
7회전	가라도스, 배리어드, 냐스, 듀공, 윈디, 메노크라게

울트라 컵(ウルトラカップ)

울트라 컵은 몬스터와 레벨의 제한이 없이 기본 룰로만 싸우게 된다. 모든 적의 몬스터가 레벨이 100이지만 플레이어도 뮤 시리즈를 내보낼 수 있으므로, 보다 강한 전력으로 싸울 수 있을 것이다(있다면). 이곳의 몬스터는 소개하지 않겠다.

이 곳에서는 최대 4인 동시로 총 9가지의 미니게임을 즐길 수 있다. 게임방식은 2가지가 있으며 '좋아하는 게임으로 논다(すきなゲームであそぶ)'는 말 그대로 자유롭게 게임을 선택해서 게임을 즐기는 것이며 '잘하는 사람을 정하기(うまいひとをきめる)'는 게임 회수를 정하여 랜덤으로 결정된 게임을 많이 이긴 사람 순으로 순위가 정해진다.

1.코이킹의 퍼덕이며 뚱

A버튼으로 코이킹을 점프시켜 위의 카운터를 누른다. A버튼을 길게 눌러야 높이 점프한다는 사실을 기억하자. 카운터를 많이 누르는 사람이 이긴다.

코이킹은 할 줄 아는게 퍼덕이기 밖에 없는 듯

2.피피의 손가락교실

칠판에 방향이 몇 개 표시되는 데, 암기해 두었다가 제한시간 내에 똑같이 움직이면 된다. 잘못 움직인 수만큼 빵망치를 맞게 되고 그만큼 밑의 체력 게이지가 줄어들어 0이 되면 진다. 마지막까지 남은 1명이 이긴다.

방향은 계속 늘어난다

3.달려라 코랏타

A버튼을 연타하여 코랏타를 달리게 한다. 중간에 나오는 허들은 십자키의 위를 눌러 뛰어넘으면 된다. 골인에 먼저 들어가면 승리.

다람쥐 쳇바퀴도 정도가 있다

4.슬립의 최면시합

화면중앙에 흔들리는 추가 보인다. 이 추가 중심을 지날 때에 A버튼을 누르면 최면술을 건다. 추의 속도는 점점 빨라지므로 주의. 마지막까지 잠자지 않는 사람이 이긴다.

동체시력이 어지간히 좋아야 한다

5.비리리다마의 발전교습

비리리다마의 뒷편에 램프가 보인다. 이 램프가 파란 색일 때는 A버튼을, 녹색일 때는 B버튼을 연타하여 밑의 게이지를 채우면 된다. 가장 빨리 채우는 사람이 이긴다.

피카츄는 왜 있는 것일까?

6.베로링거의 빙글빙글 초밥

A버튼으로 혀를 내밀어 초밥을 먹으면 된다. 문제는 초밥마다 가격이 틀리다는 것. 비싼 것을 많이 먹어야 이기는 게임이기 때문에 게임 시작전의 가격을 잘 봐두자.

오늘의 메뉴

7.아보로 고리던지기

9개의 구멍에서 딕더가 얼굴을 내미는데, 딕더에 아보가 자신의 몸으로 만든 고리를 씌우면 된다. 각도 조절은 십자키, 3D스틱의 아래를 눌러 고리를 던진다. 3D스틱에 주는 힘에 따라 고리가 던져지므로 힘 조절을 잘해야 한다. 당연히 많이 건 사람이 이긴다.

이 놈은 가끔 나오는 황금 딕더

8.단단해지기 시합

트란셀, 또는 코쿤이 나란히 서 있으면 뒤에서 바위가 날아온다. A버튼을 누르고 있으면 몸이 딱딱해 지는데

이를 이용하여 바위를 막아야 한다. 바위에 맞거나 딱딱해지는 동안에는 밑의 체력이 줄어들므로 체력관리에 신경을 써야한다. 마지막까지 남은 사람이 이긴다.

크게로 부서는 바위가 아니라 돌멩이 정도…

9.샌드의 우물파기교습

L, R버튼 교대연타로 샌드가 우물을 판다. 주의할 점은 단순연타가 아닌 교대 연타라는 점. (같은 버튼을 2회 이상 누르면 순간 멈칫한다)맨 먼저 수맥을 판 사람이 이긴다.

이것도 의외로 어렵다

스타디움의 정복을 위하여

타입과 상성

모든 포켓몬에게는 속성과 같은 개념으로 타입이라는 것이 존재한다. 또 각자의 타입에는 서로의 공격이 잘 듣고, 잘 듣지 않는 상성이라는 것도 있다. 물론 상대의 타입에 상성이 맞는 공격을 가하면 평소보다 높은 대미지를 줄 수가 있다. 각 몬스터의 상성은 다음 표를 참고하자.

공격/방어	노	화	물	전	식	얼	격	독	땅	비	에	곤	바	고	드
노멀(ノーマル)													▲	×	
화염(ほのお)		▲	▲		●	●						●	▲		▲
물(みず)		●	▲		▲				●				●		▲
전기(でんき)			●	▲	▲				×	●					▲
식물(くさ)		▲	●		▲				●	▲		▲	●		▲
얼음(こおり)			▲		●	▲			●	●					●
격투(かくとう)	●					●		▲		▲	▲	▲	●	×	
독(どく)					●			▲	▲			●	▲	▲	
땅(じめん)		●		●	▲			●		×		▲	●		
비행(ひこう)				▲	●		●					●	▲		
에스퍼(エスパー)							●	●			▲				
곤충(むし)		▲			●		▲	●		▲	●			▲	
바위(いわ)		●				●	▲		▲	●		●			
고스트(ゴースト)	×										×			●	
드래곤(ドラゴン)															●

표 보는 법: ●-매우 잘 맞음 ▲-별로 안 맞음 ×-전혀 안 맞음 無-보통

상태이상

이 게임에는 다양한 상태이상 공격이 존재한다. 실제적으로 대미지를 주지 않는다 할 지라도 자칫 잘못하면 패배로 직결될 만한 위험요소임에는 틀림없는 사실이다. 각각의 상태이상의 증상과 그 발병원인을 알아보자.

화상의 대미지도 별로 대단치는 않다

독(どく)

발병 후 매턴 HP가 조금씩 감소하는 상태이상. 독공격(どくどく)이나 헤드로공격(ヘドロこうげき)등으로 감염되며 가장 위험하지 않은 상태이상이다. 하지만 의외의 연속공격을 맞으면 조그만 대미지라도 무서울 때가 있으니 최대한 빨리 상대를 물리치자.

독공격을 주로 사용하는 도가스(ドガース)와 베토베터(ベトベター)

화상(やけど)

독과 그 증상은 완전히 같지만 원인이 다르다. 불똥(ひのこ)이나 대문자(だいもんじ) 같은 화염타입공격에 부가적으로 걸리는 경우가 많다.

마비(まひ)

이름과 같이 완전히 마비되는 것은 아니고 때때로 행동불능상태에 빠지게 되는 상태이상이다(하지만 완전히 마비되는 것보다 더 짜증난다). 10만 볼트(10まんボルト)나 번개(かみなり), 전자파(でんじは) 등의 전기타입공격에 의한 발병이 많다.

결정타! 라고 생각한 순간…

혼란(こんらん)

글로 그 상태가 표시되지는 않지만 굉장히 위험한 상태. 50%로 자신을, 50%로 상대방을 공격한다. 시간이 지나면 해소되지만 자신을 공격할 때, 상대방이 가만히 봐줄 리가 없으므로 정상이 되기 전에 질 확률이 높다. 수상한 빛(あやしいひかり)이나 염력(ねんりき)등의 공격으로 발병한다.

외관은 멀쩡하다

잠(ねむり)

다른 RPG게임에서도 숱하게 나오는 상태이상. 문제는 그런 종류들과는 달리 맞아도 깨어나질 않는다는 것. 풀리기를 기다리는 수밖에 없지만 이 상태에서 가장 무서운 공격은 잠자는 상대에게만 걸리는 꿈 먹기(ゆめくい). 공격 자체의 위력도 상당한데다 가(사이코키네시스보다 조금 떨어진다) 대미지의 50%HP흡수라는 효과를 지니고 있기 때문에 위험하다. 하지만 해소방법이 없으므로 교대를 하던지 그냥 죽는 걸 구경하자. 최면술(さいみんじゅつ)또는 노래하기(うたう) 등의 공격으로 걸린다. 일부 포켓몬은 잠자기(ねむる)를 사용해 HP를 회복하며 자는 경우도 있다.

냉동(こおり)

코오리(こおり)는 얼음이란 뜻이지만 편의상 냉동이라 칭했다. 편의상 명칭에서 알 수 있듯이 얼어붙어 움직일 수 없는 상태로 걸렸을 때의 답답함은 잠과 같은 수준. 역시 시간이 지나면 풀린다. 냉동만을 거는 기술이 없기 때문에 걸릴 확률은 잠보다 높지는 않으나 문제는 냉동상태로 만드는 기술들이 냉동빔(れいとうビーム)이나 눈보라(ふぶき)같은 최강급 기술들이라는 점. 걸리고 나면 아마 얼마 남지 않은 HP와 움직일 수 없는 상태의 2중고를 겪을 것이다.

지금까지 이 게임에 나오는 상태이상을 살펴 보았지만 가장 좋은 방법은 모든 병이 그렇듯이 예방이다. 상태이상 같은 짜증나는 수를 쓰기 전에 격파하는 것이 최선의 방책이라는 말이다. 그래도 걸리면…(그냥 구경하자).

꿈 먹기, 사기에 가까운 기술이다

냉동계 기술의 강자 프리저(フリーザー)

대전 팁

높은 레벨과 강력한 기술, 이기기 위해서라면 이보다 더 좋은 조건은 아마 없을 것이다. 그러나 상대도 똑같은 레벨과 비슷한 강력함을 자랑한다면 어떻게 대처할 것인가? 대전에서 유리한 고지를 차지할 수 있는 몇 가지 조언들을 소개한다.

잠과 냉동을 효율적으로 활용하라!

위에서 언급한 바 있지만 잠이나 냉동에 걸리면 움직일 수가 없다. 이러한 상태를 유도하는 기술들을 퍼부으면 배틀의 기술이 능숙하지 않은 사람도 여유 있는 행동을 취할 수가 있다. 잠을 걸 때에는 파라섹트(パラセクト)의 버섯 모자(キノコのほうし: 상대 잠100%)나 특수능력이 높은 포켓몬의 최면술(さいみんじゅつ)이 효과적이며, 냉동은 앞에서도 말한 바와 같이 강력한 얼음타입 공격을 퍼부으면 냉동이 걸리지 않더라도 HP를 깎는 면에 있어서 상당한 효과를 볼 수 있다.

상대가 움직일 틈을 주지 마라!

불바다(ほのおのうず)나 휘감기(まきつく) 등의 공격들은 일단 공격이 발동되면 공격측은 얼마간 다른 공격을 선택할 수 없지만 상대편은 움직이지 못하고 계속 공격만 받는다. 이러한 공격들을 계속해서 사용하면 단 1의 HP소모도 없이 상대를 쓰러뜨릴 수 있다. 특히 갸로프(ギャロップ)같은 최고속급의 몬스터가 선봉으로 나가서 사용하면 3마리 모두 혼자서 처리할 수도 있으니 적극적으로 사용해 보자(단 친구들과 대전할 때에도 적극적으로 사용하면 우정파괴의 위험도 있으니 상황을 보아가며 사용하자).

두 가지 이상의 속성은 양날의 검!

모르폰(モルフォン)이나 프테라(プテラ), 전설의 새 포켓몬들(ファイヤー, フリーザー, サンダー)등 상당한 숫자의 포켓몬이 두 가지 속성을 동시에 지니고 있다. 즉 두 가지 타입의 공격을 배울 수 있기 때문에 상성 공격의 폭이 넓어지는 것은 좋으나, 역으로 보면 약점도 두 개가 되었기 때문에 예상치도 못했던 상대에게 허를 찔리는 경우가 생긴다. 그렇기 때문에 이들 몬스터는 가급적 선봉으로는 내세우지 않는 것이 좋다.

능력 상승계의 보조 기술은 가급적 자제

속도나 공격력, 방어력 등을 올려주는 보조 기술은 그 종류도 많고 효능도 많다. 그러나 실제 대전을 해보면 사용하지 않는 경우가 많고 실제 사용빈도가 낮다. 왜 그럴까? 그 이유는 간단하다. 원래 포켓몬의 대전은 장기전으로 가는 경우가 거의 없다. 상성을 이용한 최강공격이나 상태이상으로 속전속결을 노리는 게 대부분이기 때문이다. 따라서 보조기술 한 번 쓰려다가 얻어맞을 수도 있으니 공격으로 밀고 나가는 편이 훨씬 낫다. 물론 고속이동(こうそくいどう)이나 작아지기(ちいさくなる)같은 효과가 상당히 큰 기술도 있기는 하지만 역시 확실한 찬스가 아니면 쓰지 않는 것이 좋다.

기술 머신(わざマシン)이란?

GB팩이 있는 유저에게만 해당되는 말이긴 하지만 혹시 국내에 가지고 있는 사람들을 위해 소개해 둔다. GB용 포켓몬스터에는 기술머신(わざマシン)과 비전머신(ひでんマシン)이라는 아이템이 있다. 이 아이템들은 하나 당 한 개의 포켓몬의 기술을 담고 있어서 포켓몬에게 사용함으로써 기술을 배우게 할 수 있다(물론 타입이 맞지 않으면 배우지 못하는 경우도 있다). 비전머신은 영구적으로 사용할 수 있고, 기술머신은 사용하면 기술만 배워주고 없어진다. 모으기만 하고 사용해보지 못했다면 이번 기회에 최강의 기술을 가진 포켓몬을 만들어 보자.

비전 머신표

머신번호	배우는기술	효과	잘듣는 상대의타입
01	거합베기(いあいぎり)	노멀타입 공격	-
02	하늘날기(そらをとぶ)	1턴 째에 상승, 2턴 째에 비행타입공격	식물, 곤충, 격투
03	파도타기(なみのり)	물타입 공격	화염, 땅, 바위
04	괴력(かいりき)	노멀타입 공격	-
05	플래시(フラッシュ)	상대 명중률 저하	-

기술 머신표

머신번호	배우는기술	효과	잘 듣는상대의타입
01	메가톤 펀치 (メガトンパンチ)	노멀타입 공격	-
02	회오리 바람(かまいたち)	2턴 째에 노멀타입 공격	-
03	칼춤(つるぎのまい)	공격력 2단계 상승	-
04	날려버리기(ふきとばし)	상대 강제 전투 종료	-
05	메가톤 킥(メガトンキック)	노멀타입 공격	-
06	독공격(どくどく)	상대 매턴 마다 대미지	-
07	뿔 드릴(つのドリル)	상대 즉사	-
08	덮치기(のしかかり)	노멀타입 공격+상대30%마비	-
09	돌진(とっしん)	노멀타입 공격+자기25%대미지	-
10	목숨건 태클(すてみタックル)	노멀타입 공격+자기25%대미지	-
11	버블 광선(バブルこうせん)	물타입 공격+상대10%감속	화염, 땅, 바위
12	물대포(みずでっぽう)	물타입 공격	화염, 땅, 바위
13	냉동빔(れいとうビーム)	얼음타입 공격+상대10%냉동	식물, 격투, 비행, 바위, 드래곤
14	눈보라(ふぶき)	얼음타입공격+상대30%냉동	식물, 격투, 비행, 바위, 드래곤
15	파괴 광선(はかいこうせん)	노멀타입 공격+다음 턴 행동불능	-
16	고양이 동냥(ねこにこばん)	전투 후 돈 획득	-
17	지옥차(じごくぐるま)	격투타입 공격+자기25%대미지	노멀, 얼음, 바위
18	카운터(カウンター)	상대 타격 공격의 두 배 반격	노멀, 얼음, 바위
19	지구 던지기(ちきゅうなげ)	자기 레벨에 비례 대미지	-
20	분노(いかり)	맞는 만큼 공격력 상승, 발동하면 조작불능	-
21	메가드레인(メガドレイン)	식물타입 공격+대미지50%HP흡수	물, 바위, 땅
22	솔라빔(ソーラービーム)	1턴 째 광합성, 2턴 째 식물타입 공격	물, 바위, 땅
23	용의 분노(りゅうのいかり)	상대 대미지40	-
24	10만 볼트(10まんボルト)	전기타입 공격+상대10%마비	물, 비행
25	벼락(かみなり)	전기타입 공격+상대10%마비	물, 비행
26	지진(じしん)	땅타입 공격	화염, 전기, 바위, 독
27	균열(じわれ)	땅타입 상대 즉사	-
28	구멍파기(あなをほる)	1턴 째 땅 파기, 2턴 째 땅타입 공격	화염, 전기, 바위, 독
29	사이코키네시스(サイコキネシス)	에스퍼타입 공격+상대10%특수능력감소	격투, 독
30	텔레포트(テレポート)	도망친다(…..)	-
31	흉내(ものまね)	상대의 행동을 흉내낸다	상대의 공격에 따름
32	영분신(かげぶんしん)	자기 회피률 상승	-
33	리플렉터(リフレクター)	타격 공격 대미지 절반	-
34	참기(がまん)	2~3턴 행동불능, 받은 공격 두 배로 반격	-
35	손가락 흔들기(ゆびをふる)	랜덤 공격	-
36	자폭(じばく)	공격 후, 전투불능	-
37	계란폭탄(タマゴばくだん)	노멀타입 공격	-
38	대문자(だいもんじ)	화염타입 공격+상대10%화상	식물, 얼음, 곤충
39	스피드 스타(スピードスター)	명중률100%노멀타입 공격	-
40	로켓 박치기(ロケットずつき)	2턴 째에 노멀타입 공격	-
41	계란바다(タマゴうみ)	HP최대치 절반 회복	-
42	꿈 먹기(ゆめくい)	자고있는 상대에게 HP흡수	-
43	갓 버드(ゴッドバード)	2턴 째에 비행타입 공격	식물, 격투, 곤충
44	잠자기(ねむる)	HP완전회복+2턴 잠	-
45	전자파(でんじは)	상대 마비	-
46	사이코웨이브(サイコウェーブ)	레벨*1~1,5배로 상대 대미지	격투, 독
47	대폭발(だいばくはつ)	자폭의 강화판	-
48	바위사태(いわなだれ)	바위속성 공격+상대30%행동불능	화염, 비행, 곤충
49	트라이어택(トライアタック)	노멀속성 공격+상대30%마비	-
50	대신 맞기(みがわり)	HP최대치의 25%로 분신	-

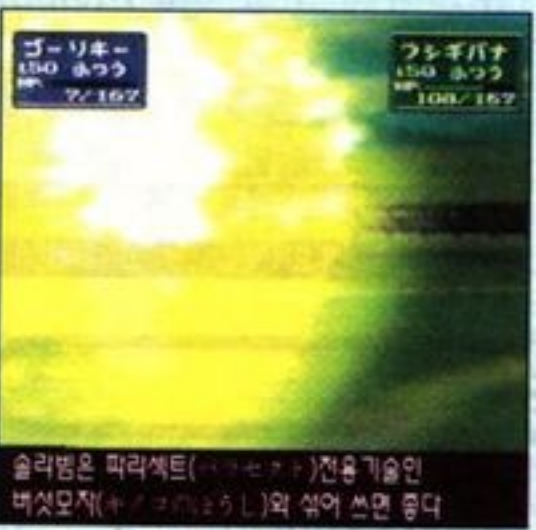
하늘날기는 발동 턴에는 공격을 받지 않는다

하늘날기와 비슷한 효과를 지닌 구멍파기

최강의 위력을 지닌 파괴 광선. 고스트계열에게 맞지 않는 것이 흠

사이코키네시스의 대미지를 보라!

얼음계 최강 공격 눈보라(왜 냉동빔 보다 냉동확률이 높을까?)

화염계 최강공격 대문자. 기능한 능력이 높은 큐우콘(キュウコン)이나 리자든(リザードン)에게 주자

솔라빔은 파라섹트(パラセクト)전용기술인 버섯모자(キノコのほうし)와 섞어 쓰면 좋다

갓 버드는 위력은 강력하지만 시간이 걸리는 것이 문제

명중률이 좀이리면 좀인 전기계 최강공격 번개

포켓몬 일람

몇 번이나 말하는 점이지만 이 게임의 가장 큰 파워 업은 151마리가 스타디움에 모두 출전가능하다는 데에 있다. 여기에 모든 포켓몬들의 일람표를 게재하니 참고가 되길 바란다. 게재하는 레벨과 기술들은 렌탈 포켓몬들의 데이터이니 착오가 없길 바란다. 표에 나타난 화살표는 C버튼을 나타낸다. 그리고 울트라 컵은 모든 몬스터가 참가 할 수 있기 때문에 게재하지 않았다.

1. 후시기다네(フシギダネ)

타입
식물, 독

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 펜시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	겨우살이의 씨앗	솔라 빔	-	겨우살이의 씨앗	겨우살이의 씨앗
◀	몸 부딪치기	거합베기	-	독공격	잎사귀커터
▶	독공격	겨우살이의 씨앗	-	잎사귀커터	덮치기
▼	메가드레인	메가드레인	-	리플렉터	성장

4. 히토카게(ヒトカゲ)

타입
화염

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	불똥	-	-	화염방사	화염방사
◀	울음소리	-	-	불바다	구멍파기
▶	분노	-	-	베어내기	덮치기
▼	대문자	-	-	대문자	지구 던지기

2. 후시기소우(フシギソウ)

타입
식물, 독

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	칼춤	-	-	잎사귀커터	잎사귀커터
◀	겨우살이의 씨앗	-	-	독가루	메가드레인
▶	덮치기	-	-	덮치기	겨우살이의 씨앗
▼	솔라빔	-	-	메가드레인	성장

5. 리저드(リザード)

타입
화염

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	칼춤	-	-	대문자	화염방사
◀	불똥	-	-	목숨건 태클	지옥차
▶	메가톤 킥	-	-	카운터	베어내기
▼	독공격	-	-	칼춤	구멍파기

3. 후시기바나(フシギバナ)

타입
식물, 독

출전 가능한 컵 배틀
97 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	잎사귀 커터	겨우살이의 씨앗
◀	-	-	-	덮치기	잠가루
▶	-	-	-	잠가루	성장
▼	-	-	-	메가드레인	솔라빔

6. 리저돈(リザードン)

타입
화염, 비행

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	하늘날기	대문자
◀	-	-	-	메가톤 펀치	칼춤
▶	-	-	-	구멍파기	하늘날기
▼	-	-	-	불바다	불바다

7. 제니가메(ゼニガメ)

타입
물

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 펜시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	몸 부딪치기	물어뜯기	-	파도타기	하이드로 펌프
◀	눈보라	지옥차	-	로켓 박치기	구멍파기
▶	구멍파기	버블 광선	-	눈보라	눈보라
▼	버블 광선	독공격	-	메가톤 펀치	덮치기

10. 캬타피(キャタピー)

타입
곤충

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 펜시, 옐로 컵

	레벨에 관계없이 모든 기술이 같음
▲	실 뿜기
◀	-
▶	몸 부딪치기
▼	-

8. 카멜(カメール)

타입
물

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	덮치기	-	-	파도타기	파도타기
◀	리플렉터	-	-	냉동빔	독공격
▶	참기	-	-	카운터	지구 던지기
▼	파도타기	-	-	지옥차	구멍파기

11. 트란셀(トランセル)

타입
곤충

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨에 관계없이 모든 기술이 같음
▲	몸 부딪치기
◀	-
▶	실 뿜기
▼	-

9. 카멕스(カメックス)

타입
물

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	하이드로 펌프	하이드로 펌프
◀	-	-	-	지구 던지기	꼬리 흔들기
▶	-	-	-	물어뜯기	로켓 박치기
▼	-	-	-	괴력	껍질에 숨기

12. 버터프리(バタフリー)

타입
곤충, 비행

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	독가루	-	-	사이케 광선	사이코키네시스
◀	돌진	-	-	솔라빔	마비가루
▶	파괴 광선	-	-	초음파	메가드레인
▼	사이코웨이브	-	-	메가드 레인	스피드 스타

13. 비들(ビードル)

타입
곤충, 독

출전가능한컵배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

레벨에 관계없이 모든 기술이 같음	
▲	실 뿜기
◀	-
▶	독침
▼	-

16. 포포(ポッポ)

타입
노멀, 비행

출전가능한컵배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	리플렉터	모래 뿌리기	-	하늘날기	하늘날기
◀	목숨건 태클	하늘날기	-	영분신	날려버리기
▶	하늘날기	전광석화	-	스피드 스타	모래 뿌리기
▼	바람 일으키기	회오리바람	-	갓 버드	받아치기

14. 코쿤(コクーン)

타입
곤충, 독

출전가능한컵배틀
97, 99, 옐로 컵

레벨에 관계없이 모든 기술이 같음	
▲	실 뿜기
◀	-
▶	독침
▼	-

17. 피죤(ピジョン)

타입
노멀, 비행

출전가능한컵배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	갓 버드	-	-	갓 버드	하늘날기
◀	바람 일으키기	-	-	돌진	독공격
▶	돌진	-	-	고속이동	모래 뿌리기
▼	전광석화	-	-	모래 뿌리기	스피드 스타

15. 스피어(スピアー)

타입
곤충, 독

출전가능한컵배틀
97, 98, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	마구 찌르기	-	더블니들	더블니들	더블니들
◀	파괴 광선	-	메가드 레인	메가드 레인	기합 모으기
▶	영분신	-	미사일 침	파괴 광선	파괴 광선
▼	칼춤	-	목숨건 태클	고속이동	메가드 레인

18. 피죠트(ピジョット)

타입
노멀, 비행

출전가능한컵배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	받아치기	전광석화
◀	-	-	-	날개로 치기	하늘날기
▶	-	-	-	하늘날기	받아치기
▼	-	-	-	전광석화	모래 뿌리기

19. 코랏타(コラッタ)

타입
노멀

출전 가능한컵 배
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	번개	전광석화	-	분노의 앞니	분노의 앞니
◀	구멍파기	구멍파기	-	분노	독공격
▶	전광석화	필살 앞니	-	눈보라	덮치기
▼	눈보라	물대포	-	전광석화	구멍파기

22. 오니드릴(オニドリル)

타입
노멀, 비행

출전 가능한컵 배
97, 98, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	하늘날기	-	독공격	고속이동	드릴 부리
◀	흉내	-	드릴 부리	파괴 광선	울음소리
▶	영분신	-	받아치기	받아치기	받아치기
▼	잠자기	-	하늘날기	하늘날기	파괴 광선

20. 랏타(ラッタ)

타입
노멀

출전 가능한컵 배
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	필살 앞니	-	-	필살 앞니	분노의 앞니
◀	스피드 스타	-	-	분노의 앞니	독공격
▶	독공격	-	-	파괴 광선	필살 앞니
▼	냉동빔	-	-	기합 모으기	전광석화

23. 아보(アーボ)

타입
독

출전 가능한컵 배
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	휘감기	물어뜯기	-	지진	목숨건 태클
◀	노려보기	메가드 레인	-	물어뜯기	메가드레인
▶	독침	뱀 노려보기	-	메가드 레인	뱀 노려보기
▼	지진	구멍파기	-	뱀 노려보기	지진

21. 오니스즈메(オニスズメ)

타입
노멀, 비행

출전 가능한컵 배
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	마구 찌르기	마구 찌르기	-	드릴 부리	드릴 부리
◀	흉내	회오리바람	-	갓 버드	하늘날기
▶	영분신	받아치기	-	받아치기	스피드 스타
▼	갓 버드	하늘날기	-	노려보기	영분신

24. 아보크(アーボック)

타입
노멀, 독

출전 가능한컵 배
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	뱀 노려보기	구멍파기
◀	-	-	-	구멍파기	용해액
▶	-	-	-	휘감기	뱀 노려보기
▼	-	-	-	지진	괴력

25. 피카츄(ピカチュウ)

타입
전기

출전가능한 컵 배틀
97, 98, 99, 펜시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	잠자기	전자파	10만 볼트	10만 볼트	10만 볼트
◀	전자파	플래시	영분신	플래시	리플렉터
▶	영분신	내려치기	스피드 스타	내려치기	전자파
▼	10만 볼트	번개	전자파	흉내	스피드 스타

28. 샌드팡(サンドパン)

타입
땅

출전가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	구멍파기	모래 뿌리기
◀	-	-	-	괴력	바위사태
▶	-	-	-	스피드 스타	구멍파기
▼	-	-	-	모래 뿌리기	괴력

26. 라이츄(ライチュウ)

타입
전기

출전가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	번개	-	-	번개	번개
◀	울음소리	-	-	메가톤 킥	메가톤 킥
▶	전자파	-	-	전자파	전자파
▼	지구 던지기	-	-	울음소리	전광석화

29. 니드란♀(ニドラン♀)

타입
독

출전가능한 컵 배틀
97, 99, 펜시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	독공격	이단차기	-	울음소리	덮치기
◀	몸 부딪치기	독공격	-	참기	독공격
▶	울음소리	독침	-	독공격	눈보라
▼	눈보라	돌진	-	목숨건 태클	10만 볼트

27. 샌드(サンド)

타입
땅

출전가능한 컵 배틀
97, 99, 펜시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	모래 뿌리기	베어내기	-	지진	모래 뿌리기
◀	칼춤	바위사태	-	독침	바위사태
▶	지진	독침	-	베어내기	지진
▼	지옥차	구멍파기	-	지구 던지기	베어내기

30. 니드리나(ニドリーナ)

타입
독

출전가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	독공격	-	-	꼬리 흔들기	덮치기
◀	뿔 드릴	-	-	덮치기	독공격
▶	냉동빔	-	-	냉동빔	버블 광선
▼	버블 광선	-	-	물어뜯기	번개

31. 니드퀸(ニドクイン)

타입
독, 땅

출전 가능한컵 배틀
97, 98, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	뿔 드릴	-	균열	균열	지진
◀	리플렉터	-	눈보라	버블 광선	독공격
▶	균열	-	덮치기	바위사태	이단차기
▼	파도타기	-	대문자	지옥차	바위사태

32. 니드란♂(ニドラン♂)

타입
독

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	눈보라	이단차기	-	독공격	덮치기
◀	독공격	독공격	-	10만 볼트	뿔 드릴
▶	독침	뿔 드릴	-	리플렉터	눈보라
▼	목숨건 태클	목숨건 태클	-	흉내	번개

33. 니드리노(ニドリーノ)

타입
독

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	뿔 드릴	-	-	번개	덮치기
◀	뿔 찌르기	-	-	독침	뿔 드릴
▶	냉동빔	-	-	뿔 드릴	10만 볼트
▼	덮치기	-	-	마구 찌르기	냉동빔

34. 니드킹(ニドキング)

타입
독, 땅

출전 가능한컵 배틀
97, 98, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	목숨건 태클	-	10만 볼트	메가톤 펀치	뿔 찌르기
◀	바위사태	-	파도타기	버블 광선	뿔 드릴
▶	지진	-	뿔 드릴	뿔로 찌르기	지진
▼	물대포	-	이단차기	이단차기	참기

35. 삐삐(ピッピ)

타입
노멀

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	전자파	노래하기	-	10만 볼트	손가락 흔들기
◀	손가락 흔들기	손가락 흔들기	-	눈보라	눈보라
▶	메가톤 펀치	작아지기	-	사이코키네시스	덮치기
▼	사이코웨이브	메가톤 킥	-	덮치기	전자파

36. 픽시(ピクシー)

타입
노멀

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	손가락 흔들기	-	-	노래하기	손가락 흔들기
◀	영분신	-	-	냉동빔	번개
▶	트라이어택	-	-	전자파	괴력
▼	노래하기	-	-	작아지기	전자

37. 로콘(ロコン)

MONSTER

타입
화염

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	불똥	전광석화	-	대문자	화염방사
◀	구멍파기	불똥	-	독공격	독공격
▶	대문자	스피드 스타	-	리플렉터	구멍파기
▼	영분신	구멍파기	-	불바다	수상한 빛

38. 큐우콘(キュウコン)

MONSTER

타입
화염

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	구멍파기	-	-	수상한 빛	대문자
◀	파괴 광선	-	-	꼬리 흔들기	꼬리 흔들기
▶	불똥	-	-	구멍파기	전광석화
▼	리플렉터	-	-	대문자	수상한 빛

39. 프링(プリン)

MONSTER

타입
노멀

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	노래하기	노래하기	-	노래하기	노래하기
◀	냉동빔	지옥차	-	냉동빔	지구 던지기
▶	덮치기	속박	-	덮치기	플래시
▼	전자파	목숨건 태클	-	10만 볼트	덮치기

40. 푸크링(プクリン)

MONSTER

타입
노멀

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	번개	-	-	노래하기	노래하기
◀	노래하기	-	-	사이코키네시스	파괴 광선
▶	메가톤 펀치	-	-	괴력	속박
▼	영분신	-	-	동글게 되기	괴력

41. 즈배트(ズバット)

MONSTER

타입
독, 비행

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	초음파	초음파	-	수상한 빛	수상한 빛
◀	독공격	메가드레인	-	목숨건 태클	검은 안개
▶	물어뜯기	회오리 바람	-	메가드레인	스피드 스타
▼	메가드레인	흉내	-	독공격	메가드레인

42. 골배트(ゴルバット)

MONSTER

타입
독, 비행

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	수상한 빛	초음파
◀	-	-	-	검은 안개	검은 안개
▶	-	-	-	메가드레인	파괴 광선
▼	-	-	-	날개로 치기	메가드레인

43. 나조노쿠사(ナゾノクサ)

타입
식물, 독

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	독가루	흡수	-	마비가루	꽃잎의 춤
◀	돌진	메가드레인	-	목숨건 태클	목숨건 태클
▶	칼춤	잠가루	-	독공격	메가드레인
▼	메가드레인	솔라빔	-	메가드레인	마비가루

46. 파라스(パラス)

타입
곤충, 식물

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	마비가루	마비가루	-	버섯모자	베어내기
◀	솔라빔	구멍파기	-	메가드레인	메가드레인
▶	구멍파기	메가드레인	-	베어내기	버섯모자
▼	메가드레인	덮치기	-	리플렉터	구멍파기

44. 쿠사이하나(クサイハナ)

타입
식물, 독

출전 가능한컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	칼춤	꽃잎의 춤
◀	-	-	-	독가루	용해액
▶	-	-	-	목숨건 태클	메가드레인
▼	-	-	-	흡수	마비가루

47. 파라섹트(パラセクト)

타입
곤충, 식물

출전 가능한컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	버섯모자	베어내기
◀	-	-	-	목숨건 태클	메가드레인
▶	-	-	-	구멍파기	버섯모자
▼	-	-	-	칼춤	성장

45. 라프레시아(ラフレシア)

타입
식물, 독

출전 가능한컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	잠가루	솔라빔
◀	-	-	-	파괴 광선	용해액
▶	-	-	-	꽃잎의 춤	메가드레인
▼	-	-	-	참기	마비

48. 콤팡(コンパン)

타입
곤충, 독

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	초음파	-	-	사이코키네시스	사이코키네시스
◀	영분신	-	-	마비가루	독공격
▶	사이코키네시스	-	-	메가드레인	메가드레인
▼	플래시	-	-	리플렉터	목숨건 태클

49. 모르폰(モルフォン)

타입
곤충, 독

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	마비가루	사이코키네시스
◀	-	-	-	독공격	플래시
▶	-	-	-	초음파	메가드레인
▼	-	-	-	사이코키네시스	잠자기

52. 냐스(ニャース)

타입
노멀

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	고양이 동냥	물기	-	베어내기	버블 광선
◀	잠자기	10만 볼트	-	흉내	10만 볼트
▶	10만 볼트	싫은 소리	-	번개	싫은 소리
▼	몸통박치기	물대포	-	버블 광선	베어내기

50. 디그다(ディグダ)

타입
땅

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	지진	구멍파기	-	지진	지진
◀	균열	바위사태	-	바위사태	모래 뿌리기
▶	영분신	모래 뿌리기	-	베어내기	균열
▼	흉내	할퀴기	-	균열	베어내기

53. 페르시안(ペルシアン)

타입
노멀

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	10만 볼트	파괴 광선
◀	-	-	-	베어내기	번개
▶	-	-	-	영분신	싫은 소리
▼	-	-	-	고양이 동냥	물어뜯기

51. 닥트리오(ダグトリオ)

타입
땅

출전 가능한 컵 배틀
97, 98 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	지진	구멍파기	구멍파기
◀	-	-	바위사태	파괴 광선	모래 뿌리기
▶	-	-	모래 뿌리기	모래 뿌리기	바위사태
▼	-	-	겁합베기	독공격	울음소리

54. 고라파덕(コダック)

타입
물

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	버블 광선	버블 광선	-	파도타기	하이드로 펌프
◀	흉내	돌진	-	눈보라	속박
▶	눈보라	지구 던지기	-	염력	눈보라
▼	구멍파기	메가톤 펀치	-	구멍파기	구멍파기

COMBOY64

55. 골덕(ゴルダック)

타입
물

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	냉동빔	버블 광선
◀	-	-	-	스피드 스타	봉인
▶	-	-	-	파도타기	냉동빔
▼	-	-	-	독공격	염력

56. 망키(マンキー)

타입
격투

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	밧다리 후리기	-	-	지옥차	지옥차
◀	카운터	-	-	손가락 흔들기	카운터
▶	가라데촙	-	-	구멍파기	날뛰기
▼	구멍파기	-	-	지구 던지기	구멍파기

57. 오코리잘(オコリザル)

타입
격투

출전 가능한 컵 배틀
97, 98, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	지옥차	지구 던지기	밧다리 후리기
◀	-	-	가라데촙	밧다리 후리기	카운터
▶	-	-	메가톤 킥	바위사태	날뛰기
▼	-	-	구멍파기	메가톤 킥	지구 던지기

58. 가디(ガーディ)

타입
화염

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	짖기	불똥	-	화염방사	화염방사
◀	분노	구멍파기	-	용의분노	영분신
▶	대문자	덮치기	-	덮치기	구멍파기
▼	덮치기	리플렉터	-	리플렉터	덮치기

59. 윈디(ウィンディ)

타입
화염

출전 가능한 컵 배틀
97 ,98, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	구멍파기	-	대문자	구멍파기	대문자
◀	영분신	-	스피드 스타	고속이동	고속이동
▶	목숨건 태클	-	용의분노	돌진	구멍파기
▼	불똥	-	덮치기	대문자	노려보기

60. 뇨로모(ニョロモ)

타입
물

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	물대포	최면술	-	덮치기	하이드로 펌프
◀	독공격	파도타기	-	최면술	완전히 잊기
▶	덮치기	로켓 박치기	-	눈보라	눈보라
▼	눈보라	사이코웨이브	-	파도타기	사이코키네시스

61. 뇨로조(ニョロゾ)

타입
물

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	사이코웨이브	-	-	완전히 잊기	하이드로 펌프
◀	지진	-	-	사이코키네시스	완전히 잊기
▶	냉동빔	-	-	독공격	눈보라
▼	손가락 흔들기	-	-	목숨건 태클	사이코키네시스

62. 뇨로봉(ニョロボン)

타입
물, 격투

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	파도타기	-	-	최면술	버블 광선
◀	독공격	-	-	버블 광선	완전히 잊기
▶	메가톤 펀치	-	-	지옥차	지옥차
▼	영분신	-	-	카운터	최면술

63. 케쉬(ケーシィ)

타입
에스퍼

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	사이코키네시스	손가락 흔들기	-	사이코키네시스	사이코키네시스
◀	잠자기	전자파	-	독공격	덮치기
▶	손가락 흔들기	사이코웨이브	-	지구 던지기	전자파
▼	영분신	덮치기	-	리플렉터	영분신

64. 윤겔라(ユンゲラー)

타입
에스퍼

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	염력	-	-	사이케 광선	사이코키네시스
◀	지구 던지기	-	-	지구 던지기	구멍파기
▶	플래시	-	-	전자파	사고재생
▼	영분신	-	-	사고재생	리플렉터

65. 후딘(フーディン)

타입
에스퍼

출전 가능한 컵 배틀
97, 98, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	사이코웨이브	-	사이케 광선	사이케 광선	사이케 광선
◀	리플렉터	-	지구 던지기	구멍파기	파괴 광선
▶	손가락 흔들기	-	속박	사고재생	스푼 구부리기
▼	전자파	-	스푼 구부리기	스푼 구부리기	리플렉터

66. 완리키(ワンリキー)

타입
격투

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	가라데춉	가라데춉	-	지옥차	지옥차
◀	바위사태	괴력	-	괴력	기합 모으기
▶	메가톤 펀치	이단차기	-	손가락 흔들기	덮치기
▼	지진	지구 던지기	-	지진	지구 던지기

67. 고리키(ゴーリキー)

타입: 격투

출전 가능한컵 배틀: 97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	구멍파기	지옥차
◀	-	-	-	균열	기합 모으기
▶	-	-	-	메가톤 킥	구멍파기
▼	-	-	-	바위사태	지구 던지기

68. 카이리키(カイリキー)

타입: 격투

출전 가능한컵 배틀: 97, 98, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	지진	가라데촙	이단차기
◀	-	-	지구 던지기	지구 던지기	기합 모으기
▶	-	-	지옥차	이단차기	메가톤 펀치
▼	-	-	바위사태	카운터	노려보기

69. 마다츠보미(マダツボミ)

타입: 식물, 독

출전 가능한컵 배틀: 97, 99, 펜시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	독가루	휘감기	-	휘감기	잎사귀 커터
◀	리플렉터	마비가루	-	내려치기	목숨건 태클
▶	휘감기	메가드 레인	-	독공격	독공격
▼	솔라빔	솔라빔	-	메가드 레인	휘감기

70. 우츠돈(ウツドン)

타입: 식물, 독

출전 가능한컵 배틀: 97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	잎사귀 커터	잎사귀 커터
◀	-	-	-	기합 모으기	마비가루
▶	-	-	-	성장	메가드 레인
▼	-	-	-	마비가루	성장

71. 우츠보트(ウツボット)

타입: 식물, 독

출전 가능한컵 배틀: 97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	잠가루	잎사귀 커터
◀	-	-	-	흉내	잠자기
▶	-	-	-	잎사귀 커터	용해액
▼	-	-	-	리플렉터	휘감기

72. 메노크라게(メノクラゲ)

타입: 물, 독

출전 가능한컵 배틀: 97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	초음파	-	-	파도타기	파도타기
◀	휘감기	-	-	독공격	독공격
▶	눈보라	-	-	초음파	눈보라
▼	리플렉터	-	-	용해액	메가드 레인

73. 도쿠크라게(ドククラゲ)

MONSTER

타입
물, 독

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	초음파	-	-	휘감기	버블 광선
◀	메가드 레인	-	-	거합베기	독공격
▶	휘감기	-	-	독공격	휘감기
▼	독공격	-	-	하이드로 펌프	싫은 소리

76. 고로냐(ゴローニャ)

MONSTER

타입
바위, 땅

출전 가능한 컵 배틀
97, 98, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	바위사태	바위 떨어뜨리기	바위 떨어뜨리기
◀	-	-	자폭	자폭	대문자
▶	-	-	메가톤 펀치	메가톤 펀치	구멍파기
▼	-	-	지진	구멍파기	동글게 되기

74. 이시츠부테(イシツブテ)

MONSTER

타입
바위, 땅

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 펜시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	메가톤 펀치	바위 떨어뜨리기	-	돌진	바위사태
◀	대폭발	괴력	-	대폭발	대문자
▶	지진	자폭	-	괴력	지진
▼	손가락 흔들기	구멍파기	-	바위사태	지구 던지기

77. 포니타(ポニータ)

MONSTER

타입
화염

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	대문자	-	-	대문자	불바다
◀	스피드 스타	-	-	덮치기	독공격
▶	뿔 드릴	-	-	고속이동	고속이동
▼	리플렉터	-	-	뿔 드릴	뿔 드릴

75. 고론(ゴローン)

MONSTER

타입
바위, 땅

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	자폭	바위사태
◀	-	-	-	손가락 흔들기	손가락 흔들기
▶	-	-	-	지진	지진
▼	-	-	-	지구 던지기	대문자

78. 갸로프(ギャロップ)

MONSTER

타입
화염

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	짓밟기	대문자
◀	-	-	-	불바다	꼬리 흔들기
▶	-	-	-	대문자	짓밟기
▼	-	-	-	독공격	리플렉터

79. 야돈(ヤドン)

타입
물, 에스퍼

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	사이코키네시스	-	-	파도타기	파도타기
◀	구멍파기	-	-	플래시	전자파
▶	파도타기	-	-	사이코키네시스	사이코키네시스
▼	전자파	-	-	전자파	완전히 잊기

80. 야도란(ヤドラン)

타입
물, 에스퍼

출전 가능한컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	사이코키네시스	파도타기
◀	-	-	-	참기	메가톤 펀치
▶	-	-	-	파도타기	사이코키네시스
▼	-	-	-	구멍파기	속박

81. 코일(コイル)

타입
전기

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	전자파	소닉붐	-	10만 볼트	10만 볼트
◀	대신 맞기	번개	-	목숨건 태클	플래시
▶	10만 볼트	스피드 스타	-	독공격	전자파
▼	플래시	전자파	-	초음파	스피드 스타

82. 레어코일(レアコイル)

타입
전기

출전 가능한컵 배틀
97, 98, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	전자파	전자파	번개
◀	-	-	스피드 스타	스피드 스타	플래시
▶	-	-	초음파	플래시	전자파
▼	-	-	번개	번개	초음파

83. 카모네기(カモネギ)

타입
노멀, 비행

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	모래 뿌리기	마구 찌르기	-	베어내기	베어내기
◀	리플렉터	하늘날기	-	하늘날기	독공격
▶	영분신	칼춤	-	모래 뿌리기	모래 뿌리기
▼	하늘날기	회오리바람	-	고속이동	하늘날기

84. 도도(ドードー)

타입
노멀, 비행

출전 가능한컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	드릴 부리	드릴 부리
◀	-	-	-	리플렉터	영분신
▶	-	-	-	갓 버드	몸통박치기
▼	-	-	-	돌진	리플렉터

85. 도도리오(ドードリオ)

타입
노멀, 비행

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	하늘날기	트라이어택
◀	-	-	-	마구 찌르기	고속이동
▶	-	-	-	트라이어택	하늘날기
▼	-	-	-	파괴 광선	울음소리

88. 베토베타(ベトベター)

타입
독

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	작아지기	헤드로 공격
◀	-	-	-	대문자	녹기
▶	-	-	-	덮치기	덮치기
▼	-	-	-	대폭발	10만 볼트

86. 파우와우(パウワウ)

타입
물

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	파도타기	-	-	냉동빔	파도타기
◀	눈보라	-	-	파도타기	영분신
▶	뿔 드릴	-	-	괴력	눈보라
▼	독공격	-	-	돌진	덮치기

89. 베토베톤(ベトベトン)

타입
독

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	헤드로 공격	헤드로 공격
◀	-	-	-	자폭	녹기
▶	-	-	-	10만 볼트	대문자
▼	-	-	-	메가드 레인	싫은 소리

87. 듀공(ジュゴン)

타입
물, 얼음

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	박치기	오로라빔
◀	-	-	-	뿔 드릴	뿔 드릴
▶	-	-	-	오로라빔	파도타기
▼	-	-	-	파도타기	박치기

90. 쉘터(シェルター)

타입
물

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 펜시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	눈보라	초음파	-	눈보라	눈보라
◀	파도타기	자폭	-	트라이어택	초음파
▶	트라이어택	껍질가위	-	대폭발	파도타기
▼	대폭발	냉동빔	-	독공격	스피드 스타

91. 파르셀(パルシェン)

타입
물, 얼음

출전 가능한 컵 배틀
97, 98, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	초음파	-	오로라빔	껍질가위	냉동빔
◀	냉동빔	-	껍질가위	냉동빔	초음파
▶	파도타기	-	대폭발	자폭	버블 광선
▼	리플렉터	-	독공격	가시캐논	껍질가위

94. 겐가(ゲンガー)

타입
고스트, 독

출전 가능한 컵 배틀
97, 98, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	수상한 빛	-	수상한 빛	수상한 빛	최면술
◀	손가락 흔들기	-	메가드레인	손가락	나이트 헤드
▶	나이트헤드	-	나이트 헤드	나이트 헤드	꿈 먹기
▼	혀로 핥기	-	영분신	자폭	손가락 흔들기

92. 고스(ゴース)

타입
고스트, 독

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	수상한 빛	수상한 빛	-	최면술	최면술
◀	대폭발	메가드레인	-	수상한 빛	나이트헤드
▶	10만 볼트	나이트헤드	-	꿈 먹기	사이코키네시스
▼	나이트 헤드	자폭	-	사이코키네시스	수상한 빛

95. 이와쿠(イワーク)

타입
바위, 땅

출전 가능한 컵 배틀
97, 98, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	조이기	-	대폭발	구멍파기	바위사태
◀	자폭	-	바위 떨어뜨리기	대폭발	자폭
▶	몸치기	-	지진	조이기	지진
▼	구멍파기	-	조이기	목숨건 태클	균열

93. 고스트(ゴースト)

타입
고스트, 독

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	수상한 빛	-	-	메가드레인	최면술
◀	자폭	-	-	사이코키네시스	사이코키네시스
▶	혀로 핥기	-	-	10만 볼트	꿈 먹기
▼	나이트헤드	-	-	흉내	수상한 빛

96. 슬립(スリープ)

타입
에스퍼

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	최면술	-	-	최면술	최면술
◀	플래시	-	-	플래시	사이코키네시스
▶	사이코키네시스	-	-	목숨건 태클	꿈 먹기
▼	꿈 먹기	-	-	사이코키네시스	지구 던지기

97. 슬리퍼(スリーパー)

타입
에스퍼

출전 가능한 컵 배틀
97, 98 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	최면술	최면술	최면술
◀	-	-	사이코키네시스	사이코키네시스	사이코키네시스
▶	-	-	꿈 먹기	꿈 먹기	독가스
▼	-	-	독가스	독가스	박치기

100. 비리리다마(ビリリダマ)

타입
전기

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	대폭발	소닉붐	-	10만 볼트	10만 볼트
◀	전자파	돌진	-	대폭발	리플렉터
▶	싫은 소리	자폭	-	전자파	전자파
▼	10만 볼트	번개	-	영분신	돌진

98. 크랩(クラブ)

타입
물

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	칼춤	집게길로틴	-	크랩 햄머	파도타기
◀	노려보기	덮치기	-	냉동빔	눈보라
▶	목숨건 태클	버블 광선	-	칼춤	덮치기
▼	파도타기	칼춤	-	목숨건 태클	집게길로틴

101. 마르마인(マルマイン)

타입
전기

출전 가능한 컵 배틀
97, 98 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	스피드 스타	스피드 스타	번개
◀	-	-	자폭	자폭	플래시
▶	-	-	전자파	전자파	전자파
▼	-	-	번개	번개	스피드 스타

99. 킹그라(キングラー)

타입
물,

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	버블 광선	-	-	집게길로틴	크랩 햄머
◀	덮치기	-	-	노려보기	독공격
▶	돌진	-	-	덮치기	괴력
▼	기합 모으기	-	-	파도타기	집게길로틴

102. 타마타마(タマタマ)

타입
식물, 에스퍼

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	대폭발	최면술	-	겨우살이의 씨앗	겨우살이의 씨앗
◀	리플렉터	독공격	-	대폭발	자폭
▶	영분신	사이코웨이브	-	마비가루	독공격
▼	계란폭탄	계란폭탄	-	계란폭탄	사이코키네시스

103. 낫시(ナッシー)

타입
식물, 에스퍼

출전 가능한컵 배틀
97, 98, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	최면술	-	겨우살이의 씨앗	겨우살이의 씨앗	짓밟기
◀	영분신	-	독공격	독공격	솔라빔
▶	솔라빔	-	자폭	자폭	잠자기
▼	메가드레인	-	사이코키네시스	사이코키네시스	사이코키네시스

106. 사와무라(サワムラー)

타입
격투

출전 가능한컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	돌려차기	돌려차기
◀	-	-	-	메가톤 킥	기합 모으기
▶	-	-	-	날아차기	날아차기
▼	-	-	-	날아 무릎차기	날아 무릎차기

104. 카라카라(カラカラ)

타입
땅

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	뼈 곤봉	뼈 곤봉	-	뼈 곤봉	뼈 부메랑
◀	분노	괴력	-	구멍파기	기합 모으기
▶	지진	지옥차	-	날뛰기	눈보라
▼	지구 던지기	균열	-	냉동빔	날뛰기

107. 에비와라(エビワラー)

타입
격투

출전 가능한컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	화염 펀치	메가톤 펀치
◀	-	-	-	연속 펀치	번개 펀치
▶	-	-	-	번개 펀치	화염 펀치
▼	-	-	-	냉동 펀치	냉동 펀치

105. 가라가라(ガラガラ)

타입
땅

출전 가능한컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	뼈 부메랑	뼈 곤봉
◀	-	-	-	지구 던지기	기합 모으기
▶	-	-	-	분노	박치기
▼	-	-	-	기합 모으기	날뛰기

108. 베로링거(ベロリンガ)

타입
노멀

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	짓밟기	-	-	초음파	덮치기
◀	메가톤 펀치	-	-	10만 볼트	눈보라
▶	초음파	-	-	메가톤 킥	번개
▼	칼춤	-	-	지진	지진

109. 도가스(ドーガス)

MONSTER

타입
독

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	대폭발	스모그	-	헤드로 공격	헤드로 공격
◀	흉내	흉내	-	대폭발	독공격
▶	독공격	독공격	-	독공격	번개
▼	10만 볼트	자폭	-	10만 볼트	검은 안개

112. 사이돈(サイドン)

MONSTER

타입
땅, 바위

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	뿔 드릴	뿔 찌르기
◀	-	-	-	지진	균열
▶	-	-	-	구멍	지진
▼	-	-	-	버블 광선	번개

110. 마타도가스(マタドガス)

MONSTER

타입
독

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	헤드로 공격	헤드로 공격
◀	-	-	-	번개	번개
▶	-	-	-	자폭	흉내
▼	-	-	-	검은 안개	검은 안개

113. 럭키(ラッキー)

MONSTER

타입
노멀

출전 가능한 컵 배틀
97, 98, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	계란바다	-	잠자기	노래하기	계란폭탄
◀	10만 볼트	-	10만 볼트	리플렉터	지구 던지기
▶	카운터	-	카운터	작아지기	잠자기
▼	영분신	-	지구 던지기	목숨건 태클	손가락 흔들기

111. 사이혼(サイホーン)

MONSTER

타입
땅, 바위

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	바위사태	-	-	덮치기	덮치기
◀	균열	-	-	대문자	균열
▶	지진	-	-	지진	지진
▼	로켓 박치기	-	-	번개	바위사태

114. 몬쟈라(モンジャラ)

MONSTER

타입
식물

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	잠자기	메가드 레인
◀	-	-	-	영분신	마비가루
▶	-	-	-	성장	솔라빔
▼	-	-	-	메가드 레인	성장

115. 가루라(ガルーラ)

타입
노멀

출전 가능한컵 배틀
97, 98 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	연속 펀치	피요피요 펀치	피요피요 펀치
◀	-	-	10만 볼트	10만 볼트	대신 맞기
▶	-	-	파도타기	바위사태	바위사태
▼	-	-	지진	파도타기	파도타기

116. 타츠(タッツー)

타입
물

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	거품	연막	-	파도타기	하이드로 펌프
◀	스피드 스타	냉동빔	-	냉동빔	연막
▶	눈보라	버블 광선	-	독공격	냉동빔
▼	독공격	스피드 스타	-	연막	독공격

117. 시드라(シードラ)

타입
물

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	연막	-	-	연막	파도타기
◀	영분신	-	-	돌진	연막
▶	파도타기	-	-	하이드로 펌프	목숨건 태클
▼	냉동빔	-	-	스피드 스타	독공격

118. 토사킨트(トサキント)

타입
물

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	꼬리 흔들기	초음파	-	파도타기	파도타기
◀	뿔 드릴	돌진	-	냉동빔	고속이동
▶	목숨건 태클	뿔 찌르기	-	독공격	뿔 드릴
▼	독공격	파도타기	-	뿔 드릴	영분신

119. 아즈마오우(アズマオウ)

타입
물

출전 가능한컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	폭포 오르기	폭포 오르기
◀	-	-	-	로켓 박치기	마구 찌르기
▶	-	-	-	뿔 드릴	뿔 드릴
▼	-	-	-	초음파	초음파

120. 히토데만(ヒトデマン)

타입
물.

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	몸 부딪치기	-	-	10만 볼트	파도타기
◀	전자파	-	-	사이코웨이브	사고재생
▶	사이코키네시스	-	-	사고재생	사이코키네시스
▼	10만 볼트	-	-	파도타기	작아지기

121. 스타미(スターミー)

타입
물, 에스퍼

출전 가능한 컵 배틀
97, 98, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	파도타기	-	10만 볼트	하이드로 펌프	버블 광선
◀	대신 맞기	-	사이코웨이브	사이코웨이브	스피드 스타
▶	트라이어택	-	사고재생	번개	번개
▼	번개	-	독공격	사고재생	작아지기

124. 루쥬라(ルージュラ)

타입
얼음, 에스퍼

출전 가능한 컵 배틀
97, 98 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	악마의 키스	악마의 키스	악마의 키스
◀	-	-	리플렉터	버블 광선	사이코키네시스
▶	-	-	눈보라	냉동빔	몸치기
▼	-	-	메가톤 펀치	사이코키네시스	냉동빔

122. 배리어드(バリヤード)

타입
에스퍼

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	전자파	-	-	배리어	배리어
◀	손가락 흔들기	-	-	카운터	파괴 광선
▶	사이코키네시스	-	-	사이코키네시스	빛의 벽
▼	리플렉터	-	-	손가락 흔들기	사이코키네시스

125. 에레브(エレブー)

타입
전기

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	번개펀치	번개펀치
◀	-	-	-	지구 던지기	리플렉터
▶	-	-	-	전광석화	전자파
▼	-	-	-	전자파	손가락 흔들기

123. 스트라이크(ストライク)

타입
곤충, 비행

출전 가능한 컵 배틀
97, 98, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	전광석화	-	베어내기	기합 모으기	기합 모으기
◀	거합베기	-	스피드 스타	스피드 스타	영분신
▶	칼춤	-	독공격	파괴 광선	파괴 광선
▼	파괴 광선	-	영분신	칼춤	스피드 스타

126. 부버(ブーバー)

타입
화염

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	수상한 빛	화염펀치
◀	-	-	-	사이코키네시스	사이코키네시스
▶	-	-	-	화염펀치	메가톤 펀치
▼	-	-	-	연막	수상한 빛

127. 카이로스(カイロス)

타입
곤충

출전 가능한컵 배틀
97, 98, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	목숨건 태클	-	덮치기	베어내기	베어내기
◀	칼춤	-	칼춤	가위길로틴	독공격
▶	지옥차	-	독공격	독공격	가위길로틴
▼	참기	-	조이기	조이기	지구 던지기

130. 갸라도스(ギャラドス)

타입
물, 비행

출전 가능한컵 배틀
97, 98, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	파도타기	-	노려보기	10만 볼트	버블 광선
◀	덮치기	-	용의분노	참기	노려보기
▶	리플렉터	-	파도타기	하이드로 펌프	물어뜯기
▼	대문자	-	괴력	돌진	대문자

128. 켄타로스(ケンタロス)

타입
노멀

출전 가능한컵 배틀
97, 98 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	돌진	짓밟기	짓밟기
◀	-	-	짓밟기	분노	대문자
▶	-	-	냉동빔	잠자기	로켓 박치기
▼	-	-	독공격	균열	참기

131. 라프라스(ラプラス)

타입
물, 얼음

출전 가능한컵 배틀
97, 98, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	파도타기	-	노래하기	수상한 빛	버블 광선
◀	뿔 드릴	-	파도타기	10만 볼트	냉동빔
▶	덮치기	-	잠자기	노래하기	하얀 안개
▼	울음소리	-	덮치기	덮치기	노래하기

129. 코이킹(コイキング)

타입
물

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

(레벨에 관계없이 모든 기술이 같음)	
▲	퍼덕이기
◀	-
▶	몸 부딪히기
▼	-

132. 메타몬(メタモン)

타입
노멀

출전 가능한컵 배틀
97, 98, 팬시, 옐로 컵

(레벨에 관계없이 모든 기술이 같음)	
▲	변신
◀	-
▶	-
▼	-

133. 이비(イーブィ)

타입
노멀

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	영분신	녹이기	하이드로 펌프
◀	-	-	파도타기	목숨건 태클	전광석화
▶	-	-	냉동빔	덮치기	녹이기
▼	-	-	전광석화	모래 뿌리기	검은 안개

136. 부스터(ブースター)

타입
화염

출전 가능한 컵 배틀
97, 98, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	파괴 광선	불바다	대문자
◀	-	-	목숨건 태클	목숨건 태클	전광석화
▶	-	-	대문자	대문자	스모그
▼	-	-	독공격	독공격	모래 뿌리기

134. 샤워즈(シャワーズ)

타입
물

출전 가능한 컵 배틀
97, 98 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	전자파	-	-	배리어	배리어
◀	손가락 흔들기	-	-	카운터	파괴 광선
▶	사이코키네시스	-	-	사이코키네시스	빛의 벽
▼	리플렉터	-	-	손가락 흔들기	사이코키네시스

137. 폴리곤(ポリゴン)

타입
노멀

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	텍스쳐	-	-	텍스쳐	사이케 광선
◀	영분신	-	-	전자파	사고재생
▶	각지기	-	-	목숨건 태클	트라이어택
▼	트라이어택	-	-	사고재생	텍스쳐

135. 선더스(サンダース)

타입
번개

출전 가능한 컵 배틀
97, 98 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	번개	10만 볼트	번개
◀	-	-	목숨건 태클	목숨건 태클	전광석화
▶	-	-	독공격	독공격	미사일 침
▼	-	-	이단차기	미사일 침	모래 뿌리기

138. 옴나이트(オムナイト)

타입
바위, 물

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	껍질에 숨기	-	-	눈보라	하이드로 펌프
◀	독공격	-	-	리플렉터	독공격
▶	버블 광선	-	-	파도타기	덮치기
▼	목숨건 태클	-	-	목숨건 태클	냉동빔

139. 옴스타(オムスター)

타입
바위, 물

출전 가능한컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	하이드로 펌프	파도타기
◀	-	-	-	목숨건 태클	독공격
▶	-	-	-	지구 던지기	가시캐논
▼	-	-	-	가시캐논	뿔 드릴

142. 프테라(プテラ)

타입
바위, 비행

출전 가능한컵 배틀
97, 98, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	파괴 광선	초음파	물어뜯기
◀	-	-	하늘날기	하늘날기	대문자
▶	-	-	용의분노	돌진	초음파
▼	-	-	고속이동	파괴 광선	하늘날기

140. 카부토(カブト)

타입
바위, 물

출전 가능한컵 배틀
97, 99, 팬시 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	냉동빔	-	베어내기	파도타기
◀	-	독공격	-	리플렉터	영분신
▶	-	돌진	-	독공격	눈보라
▼	-	파도타기	-	냉동빔	베어내기

143. 카비곤(カビゴン)

타입
노멀

출전 가능한컵 배틀
97, 98 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	완전히 잊기	완전히 잊기	돌진
◀	-	-	자폭	자폭	참기
▶	-	-	덮치기	덮치기	손가락 흔들기
▼	-	-	손가락 흔들기	손가락 흔들기	잠자기

141. 카부토프스(カブトプス)

타입
바위, 물

출전 가능한컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	하이드로 펌프	하이드로 펌프
◀	-	-	-	영분신	칼춤
▶	-	-	-	칼춤	메가톤 킥
▼	-	-	-	메가톤 킥	냉동빔

144. 프리저(フリーザー)

타입
비행, 얼음

출전 가능한컵 배틀
97 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	독공격	냉동빔
◀	-	-	-	버블 광선	고속이동
▶	-	-	-	냉동빔	갓 버드
▼	-	-	-	쪼기	하얀 안개

145. 선더(サンダー)

타입
비행, 번개

출전 가능한 컵 배틀
97 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	독공격	번개
◀	-	-	-	전기쇼크	플래시
▶	-	-	-	하늘날기	갓 버드
▼	-	-	-	전자파	참기

148. 하쿠류(ハクリュー)

타입
드래곤

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	독공격	10만 볼트
◀	-	-	-	파괴 광선	대문자
▶	-	-	-	냉동빔	덮치기
▼	-	-	-	전자파	냉동빔

146. 파이어(ファイヤー)

타입
비행, 화염

출전 가능한 컵 배틀
97, 99 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	불바다	대문자
◀	-	-	-	파괴 광선	리플렉터
▶	-	-	-	하늘날기	갓 버드
▼	-	-	-	대문자	고속이동

149. 카이류(カイリュー)

타입
드래곤

출전 가능한 컵 배틀
97 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	-	-	-	전자파	번개
◀	-	-	-	용의분노	대문자
▶	-	-	-	파도타기	휘감기
▼	-	-	-	파괴 광선	내려치기

147. 미니류(ミニリュー)

타입
드래곤

출전 가능한 컵 배틀
97, 99, 팬시, 옐로 컵

	레벨15	레벨25	레벨30	레벨50	레벨100
▲	파도타기	전자파	-	파괴 광선	눈보라
◀	전자파	버블 광선	-	영분신	대문자
▶	눈보라	휘감기	-	눈보라	10만 볼트
▼	독공격	번개 -	-	10만 볼트	덮치기

150. 뮤Ⅱ(ミュウツー)

타입 - 노멀, 에스퍼

출전 가능한 컵 배틀
울트라 컵 이외 출장 불가

(렌탈 불가능)

151. 뮤(ミュウ)

타입 - ????

출전 가능한 컵 배틀
울트라 컵 이외 출장 불가

(렌탈 불가능)

GB팩 사용자를 위한 몇 가지 주저리

여기서는 GB팩을 사용하는 유저를 위해 몇 가지 쓸만한 정보를 제공하려 한다. 많은 도움이 되길 바라며…

포켓몬 연구소의 이용

포켓몬 연구소를 이용하는 유저라면 이미 전작을 즐겨보았을 테니 특별한 설명은 필요 없다고 본다. 포켓몬 도감과 몬스터 교환, 아이템과 포켓몬의 정리와 N64에의 보관 등을 행할 수 있다. 도구는 100종류에다 포켓몬은 무려 240마리까지 맡길 수 있으므로 GB속의 자신의 퍼스컴이나 마사키의 퍼스컴이 미어 터질 것 같다는 사람에게는 희소식이 아닐 수 없다.

몬스터 도감

몬스터 교환

아이템 정리

최강의 기술을 찾아서

포켓몬 연구소의 아이템 일람을 보면 GB의 포켓몬에 가지고 있는 아이템이 표시되는데 기술의 명중률이나 위력마저도 전부 표시된다. 오직 이 모드에서만 확인 가능하므로 정말로 강력한 포켓몬을 만들고자 할 때에는 참고하도록.

짐리더의 성에 도전할 때는…

짐리더의 성의 몬스터들은 레벨이 전부 50인 것 같지만 실제로는 엔트리한 몬스터 중 가장 높은 레벨의 몬스터와 같은 레벨로 맞추어져 있다. 따라서 렌탈 포켓몬으로 엔트리하면 언제나 레벨이 50인 적들과 싸우게 되는 것이다. 따라서 GB팩으로 엔트리하면 적들의 레벨도 변한다. 한 마리만 레벨이 높은 원맨 팀의 경우는 패배 확률이 엄청나게 높으므로 절대로 균등한 레벨로 도전 할 것을 권한다. 그리고 성의 가장 마지막에서 플레이어를 기다리는 라이벌의 경우 GB에서의 그 라이벌과 똑같은 팀으로 덤벼오므로 그 때의 흥분을 N64로 느끼는 특권을 지닐 수 있다(GB팩이 구하기 힘든 기기라는 것을 생각일 때, 특권이 아닌 당연한 결과일 지도…). GB를 사용하지 않고(즉, 렌탈 포켓몬으로 등록하거나 N64에 맡긴 포켓몬을 꺼내 사용할 경우) 도전할 경우에는 GB가 삽입되어 있다 할지라도 전혀 다른 포켓몬들로 싸움을 걸어온다.

피카츄만의 특권인가! 말하는 피카츄

비리리다마의 게임에 멋대로 난입한다던가 유일하게 모든 컵 배틀에 출장할 수 있다던가 하는, 다른 포켓몬들과는 그 지위를 달리하는 포켓몬계의 특권층 피카츄. 그 녀석이 주인공인 게임 포켓몬스터 피카츄 버전을 GB팩에 연동하여 게임을 진행했을 경우, 처음에 오키드박사로부터 받은 피카츄를 싸움에 내보내면 공격을 걸때나, 대미지를 받았을 때 인간의 말로 떠드는 것을 볼 수가 있다. 이 비기는 피카츄 버전의 피카츄를 직접 N64에 사용했을 경우에만 가능하며 N64에 맡긴다거나, 등록 커맨드로 팀으로 등록했을 경우에는 벙어리로 돌아가므로 주의를 요한다. 그건 그렇고 피카츄만 포켓몬이냐! 특권 주의 타도하자!!

도도GB와 도도리오GB?

도도와 도도리오는 포켓몬 넘버 84, 85번의 새 포켓몬. 이 녀석들의 이름이 붙은 GB가 판매된다!…는 거짓말이고 이 GB의 비밀은 바로 GB빌딩에 있다. 도도GB는 GB빌딩의 속도를 두배로 해주는 모드이며 도도리오GB는 무려 속도를 네배로 올려준다. 이 모드를 출현시키려면 닌텐도 99컵과 울트라 컵을 클리어 하면 된다. 즉, 둘 중의 한 컵을 몬스터 볼부터 마스터 볼까지 클리어 하면 도도GB가 등장하며 두 개의 컵을 모두 클리어 하면 도도리오GB로 바뀐다(이 녀석들도 특권층이었나…). 굉장히 쾌적한 모드이지만 이 두 개의 컵을 클리어 하는 데에는 상당한 노력이 필요할 것이다. 최고속의 GB플레이를 하고 싶은 사람은 도전하고 또 도전 할 것!

이벤트 배틀에서 제한 시간을 초과하면?

기술 결정 시간이 지나면 기술이 멋대로 선택되지만 시합 시간이 지나도 승부가 나지 않았을 때에는 판정으로 들어간다. 판정 방법은 빈사상태가 된 포켓몬이 많은 쪽이 패하는 것을 원칙으로 하며 그 수가 같을 때에는 남은 HP의 양으로 승패를 판가름한다. 최대 HP와 현재 HP의 비례로 판정하는 것이 아니므로 비길 것 같으면 HP가 높은 몬스터로 승부를 거는 것도 승리에 도움이 되겠지?

렌탈 몬스터의 특별한 기술들

기술 머신에서 소개되지 않은 기술 중 좀 특별한 효과를 지닌 기술들을 설명한다. 여기에 소개되지 않은 기술은 단순공격 기술이 대부분이다.

겨우살이의 씨앗(やどりぎの たね)
: 공격이 들어간 턴부터 계속해서 HP를 흡수한다. 다른 행동도 가능하므로 상대를 괴롭히기는 딱 좋은 기술.

퍼덕이기(はねる)
: 단지 퍼덕일 뿐, 아무 도움도 되지 않는다. 대체 무엇을 위하여 존재하는지 의심이 가는 기술(미니게임을 위해 준비되었던 기술이라면 할 말 없지만). 코이킹의 오리지널 기술로 이것이 코이킹의 최약 포켓몬 자리를 책임진다.

울음소리(なきごえ)
: 울음소리를 내어 상대의 공격력을 떨어트린다.

모래 뿌리기(すなかけ)
: 상대의 명중률을 떨어트린다.

꼬리 흔들기(しっぽをふる)
: 상대의 방어력을 떨어트린다.

잠가루, 마비가루, 독가루(ねむりごな, しびれごな, どくのごな)
: 각각 가루앞의 상태 이상을 일으킨다. 명중률은 상당히 높은 편.

작아지기(ちいさくなる)
: 회피률을 대폭 상승시킨다.

둥글게 되기(まるくなる)
: 방어력을 대폭 상승시킨다.

고속이동(こうそくいどう)
: 속도를 대폭 상승시킨다.

기합 모으기(きあいため)
: 공격력을 상승시킨다. 특수계열 공격력은 오르지 않기 때문에 사용빈도가 낮다. Ⓟ

NEW 라스트 바이블

여신전생외전 -라스트 바이블 Ⅱ-

제작사 : RPG
장 르 : 아틀라스
발매일 : 발매중
발매가 : 3,980엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

지난 92년 GB용으로 발매되어 큰 인기를 얻었던 「여신전생외전 -라스트 바이블-」이 GB컬러로 이식되었다. 최근 발표되는 작품들처럼 화려한 맛은 없지만 여신전생 시리즈만의 독특한 향취와 컬러화라는 매력은 GB컬러 유저들의 구미를 당기기에 충분할 것이다. 자! 준비된 유저는 지금부터 함께 작은 액정 속의 판타지세계로 여행을 떠나보도록 하자.

시스템 소개

마수합체

여신전생 시리즈에서 빼놓을 수 없는 간판적인 요소가 바로 이 마수합성 시스템이다. 명칭은 시리즈마다 조금씩 다르지만 두 몬스터를 합체시켜 새로운 몬스터를 만들고 육성해 간다는 개념은 모두 공통적이다.

합체는 서브캐릭터가 사용하는 콘백이라는 마법에 의해 이루어지며 합체시에는 극히 낮은 확률로 뮤테이션(돌연변이)이 일어난다. 이 현상이 일어나면 합체결과가 무작위로 달라지는데 통상적인 방법으로는 동료마수(仲魔)가 될 수 없는 강력한 마수가 만들어지기도 한다.

두 마리의 마수를 준비한다

마수의 합성

새로운 마수가 탄생했다

마수합성표

-	A	B	C	D	E	F	G	H
A	H	F	E	C	D	G	B	A
B	F	H	D	A	C	D	E	B
C	E	D	H	F	G	B	A	C
D	C	A	F	H	B	E	G	D
E	D	C	G	B	H	A	F	E
F	G	D	B	E	A	H	C	F
G	B	E	A	G	F	C	H	G
H	A	B	C	D	E	F	G	H

** H종족은 대화가 성립하더라도 동료로 만드는 것은 불가능하며 오직 합성에 의해서만 생성이 가능하다. (종족별 분류는 마수리스트 참조)*

대화시스템

필드에서 마주치는 마수는 대화를 통해 동료로 삼거나 쫓아보내는 것이 가능하다. 마수와 대화시에는 성격(종족)에 따라 달리 응수해야 하며 대화 자체를 서브캐릭터에게 일임할 수도 있다. 동료마수의 최대 보유수는 9마리까지이며 대화는 주인공의 레벨+3까지 받아준다. 다음은 대화시 첫마디의 패턴에 따른 대답방법이다. (○: 예(はい), ×: 아니오(いいえ))

대화패턴별 대답방법

구분	뭐냐 너는~ (なんだきさま!~)	오! 살았다~ (ホッいのちびろい~)	나를 동료로~ (わたしをなかまに~)
A종족	OO××	×O×O	××O×
B종족	OO××	×O×O	××O×
C종족	OOOO	OOOO	××OO
D종족	××××	×××O	××××
E종족	××××	×××O	××××
F종족	O×OO	××××	OOOO
G종족	×O××	O××O	OOO×

마수에게 말을 건다(はなす)

상대에 따라 적절히 응수

마수를 동료로 얻었다!

캐릭터 소개

◀엘[エル]

라스트 바이블1의 주인공. 변방의 작은 마을 모이라에서 스승 조디아의 가르침을 받아 가이아의 수행을 하던 중 사건에 휘말리고 이후 그는 포스와 가이아 사이에서 고뇌하게 된다. 직업은 전사 쪽에 가까우며 주로 칼과 창을 사용한다.

키슈[キシュ]▶

레미리아에 살고 있는 마수합성사. 전부터 마수에 흥미를 갖고 오직 마수 연구에만 매달려 왔다. 마수합체마법 콘백을 사용할 수 있는 유일한 인물로 엘의 도움을 받고 함께 여행에 나서게 된다.

우라노스[ウラノス]

무 대륙에서 온 라무신관의 딸로 동물을 사랑하는 상냥한 마음씨의 소유자이다. 무 대륙 사람만이 가지는 동물과의 대화능력이 있고 특히 마수와의 대화도 능숙해서 동료마수를 만들 때 크게 도움이 된다.

통신대전

통신대전은 두 대의 GB컬러를 링크시켜 자신이 보유한 파티로 다른 플레이어의 파티와 전투를 벌이는 모드이다. 이때는 GB컬러에 전원을 넣기 전에 미리 통신케이블을 연결시켜 놓아야 대전모드로 들어갈 수 있다. 대전은 보유한 파티중 5명의 캐릭터를 선발하여 1대1로 5회의 전투를 실시하며 이긴 횟수가 많은 쪽이 승리하게 된다. 또한 승패의 결과는 자동적으로 기록이 된다.

자신의 멤버중 가장 강한 캐릭터를 5명 선발

대전은 5회전에 걸쳐 치러진다

1대1로 전투를 벌인다

이긴 횟수가 많은 쪽이 승리

메뉴설명

필드메뉴

필드화면

통신대전은 두 대의 GB컬러를 링크시켜 자신이 보유한 파티로 다른 플레이어의 파티와 전투를 벌이는 모드이다. 이때는 GB컬러에 전원을 넣기 전에 미리 통신케이블을 연결시켜 놓아야 대전모드로 들어갈 수 있다. 대전은 보유한 파티중 5명의 캐릭터를 선발하여 1대1로 5회의 전투를 실시하며 이긴 횟수가 많은 쪽이 승리하게 된다. 또한 승패의 결과는 자동적으로 기록이 된다.

1. 마법(まほう)
- 마법을 사용한다

2. 아이템(アイテム)
(1)사용(つかう) - 소모 아이템의 사용
(2)장비(そうび) - 무기나 방어구의 장비. 무기나 방어구를 새로 취득했을 경우에는 반드시 장비를 시켜주어야만 효과가 있다
(3)넘겨주다(わたす) - 아이템을 다른 캐릭터에게 넘겨준다. 해당 캐릭터가 사용하지 못하는 아이템을 가지고 있거나 소지품이 가득차서 새로운 아이템을 소지하지 못하게 된 경우 사용한다
(4)버리다(すてる) - 필요 없는 아이템을 버린다

3. 대열(たいれつ)
(1)호출(よぶ) - 예비캐릭터를 파티에 참가시킨다
(2)되돌리기(もどす) - 현재 파티에 참가하고 있는 캐릭터를 예비캐릭터로 되돌린다
(3)교대(いれかえ) - 파티에 참가하고 있는 캐릭터와 예비캐릭터를 교대시킨다
(4)이탈(はずす) - 캐릭터를 완전히 동료에서 탈퇴시킨다
(5)위치변경(いちかえ) - 현재 파티의 배치순서를 변경한다. 전투시에는 전후열의 관계에 따라 공격조건이나 피해정도가 달라지므로 캐릭터의 특성을 고려해 이를 신중히 결정해야 한다

4. 스테이터스(ステータス)
- 장비 및 아이템, 습득마법, 레벨 등 캐릭터의 상태를 본다

5. 시스템(システム)
(1)세이브(セーブ) - 게임의 데이터를 저장한다
(2)메시지(メッセージ) - 메시지의 표시속도를 조절한다

전투메뉴

1. 싸우다(たたかう)
(1)공격(こうげき) - 장비하고 있는 무기로 직접공격을 가한다
(2)마법(まほう) - 마법을 사용한다
(3)돌아가기(もどる) - 이전 메뉴로 돌아간다
(4)보호(まもる) - 지정한 캐릭터를 보호한다

2. 자동(オート)
- 인공지능에 의한 전투를 실시한다

3. 도망치다(にげる)
- 전투에서 도망친다

4. 대화(はなす)
- 적에게 말을 걸어 교섭을 시도한다

5. 대열(たいれつ)
(1)호출(よぶ) - 예비캐릭터를 파티에 참가시킨다
(2)교대(こうたい) - 예비캐릭터와 현재 파티원을 교대시킨다
(3)위치변경(いちかえ) - 현재 파티의 배치순서를 변경한다

6. 아군(みかた)
- 우리편의 스테이터스를 확인한다

전투화면

GAME BOY COLOR

데이터 베이스 [라스트 바이블 Ⅰ, Ⅱ 통합]

기본 아이템

명칭	효과
파나(パナ)	MP 30가량 회복
파나케아(パナケア)	MP 80가량 회복
마나의 씨앗(マナのたね)	HP 소회복 (디와 동일효과)
마나(マナ)	HP 중회복 (디아마와 동일효과)
룬(ルーン)	전투불능의 회복 (사마리캄과 동일효과)
모나의 가지(モナのえだ)	마비상태의 회복(파라라디와 동일효과)
실프의 날개(シルフのはね)	던전을 탈출한다
레테의 물방울(レテのしずく)	적 1명을 마비(파라랄과 동일효과)
마기의 피리(マギのふえ)	적전체를 혼란(프림풀과 동일효과)
해독초(どくけしそう)	중독상태를 회복(포이스디와 동일효과)
마수의 피(まじゅうのち)	전투에서 도주한다 (런어웨이와 동일효과)
카루토의 마스크(カルトのマスク)	적의 마법을 봉쇄시킨다(마카자밀과 동일효과)
루나풀(ルナーフル)	달을 삭월(朔月)로 만든다
루나뉴(ルナーニュー)	달을 만월(滿月)로 만든다
빛의 수호(ひかりのまもり)	공격력이 1상승한다
물의 수호(みずのまもり)	지력이 1상승한다
흙의 수호(つちのまもり)	체력이 1상승한다
바람의 수호(かぜのまもり)	민첩성이 1상승한다
신의 수호(かみのまもり)	전 능력치가 1상승한다

마수 리스트

A종족

레벨	이름	마법 및 특수능력	소지아이템
1	카시(カーシ)	-	-
3	산키(サンキ)	-	-
7	켈프(ケルプ)	포이스디(ポイスディ)/파라라디(パラライディ)/리캄(リカーム)	
10	타마모(タマモ)	메디(メディ)/마카자밀(マカジャミル)/도루미날(ドルミナル)/파라라이즈(パラライズ)	마나의 씨앗
13	난디(ナンディ)	메디(メディ)/마카자밀(マカジャミル)/도루미날(ドルミナル)/파라라이즈(パラライズ)	-
16	탄키(タンキ)	파라라디(パララディ)/마카자밀(マカジャミル)/파라랄(パララル)/데스(デス)	-
19	가미진(ガミジン)	파라라디(パララディ)/마카자밀(マカジャミル)/파라랄(パララル)/데스(デス)	-
21	란다(ランダ)	디아마(ディアマ)/마카자밀(マカジャミル)/리캄(リカーム)	-
24	아츄(アッユ)	덱스자(デクスジャ)/디아마(ディアマ)/무드(ムド)/마카자밀(マカジャミル)/패닉(パニック)	-
26	스톤카(ストーンカ)	아기라(アギラ)/마카란다(마카란다(マカランダ))/선더(サンダー)	-
29	센코(センコ)	잔마온(ザンマオン)/덱스자(デクスジャ)/웨이브(ウェイヴ)	
31	만티코아(マンティコア)	잔마온(ザンマオン)/덱스자(デクスジャ)/리캄(リカーム)/웨이브(ウェイヴ)	카루토의 마스크
34	켈피(ケルピー)	디아마(ディアマ)/마카자밀(マカジャミル)/리캄(リカーム)	마나
36	라크차(ラクチャ)	덱스자(デクスジャ)/프림풀(プリンフル)	-
39	누에(ヌエ)	잔마온(ザンマオン/デクスダ/스트라다(ストラダ)/웨이브(ウェイヴ)	마나
41	사라만다(サラマンダ)	아기라온(アギラオン)/메디(メディ)/선더(サンダー)	파나케아
44	유니콘(ユニコーン)	메디아마(メディアマ)/디아마(ディアマ)/포이스디(ポイスディ)	룬
46	바론(バロン)	무드(ムド)/프림풀(プリンフル)/드레인(ドレイン)	오메가의 검, 모나의 가지
50	스핑크스(スフィンクス)	부후라온(ブフラオン)/마카자밀(マカジャミル)/패닉(パニック)	금의 팔지, 해독초
55	펜릴(フェンリル)	지오다인(지오다인(ジオダイン))/무드온(ムドオン)/도루미날(ドルミナル)/패닉(パニック)	워키마스크, 마나의 씨앗

마법 리스트

분류	명칭	효과
스피릿(정령마법)	아기(アギ)	적 1명에 화염공격
	아기라(アギラ)	아기의 강화판
	아기라온(アギラオン)	적 전체에 화염공격
	아기다인(アギダイン)	아기라온의 강화판
	부후(ブフ)	적 1명에 냉기공격
	부후라(ブフラ)	부후의 강화판
	부후라온(ブフラオン)	적 전체에 냉기공격
	부후다인(ブフダイン)	부후라온의 강화판
	지오(ジオ)	적 1명에 뇌전공격
	지오라(ジオラ)	지오의 강화판
	지오라온(ジオラオン)	적 전체에 뇌전공격
	지오다인(ジオダイン)	지오라온의 강화판
	잔(ザン)	적 1명에 충격파 공격
	잔마(ザンマ)	잔의 강화판
	잔마온(ザンマオン)	적전체에 충격파공격
	잔다인(ザンダイン)	잔마온의 강화판
힐(치료마법)	디(ディ)	아군 1명의 HP를 소회복
	디아마(ディアマ)	아군 1명의 HP를 중회복
	디아마한(ディアマハン)	아군 1명의 HP를 완전회복
	메디(メディ)	아군전원의 HP를 소회복
	메디아마(メディアマ)	아군전원의 HP를 중회복
	메디아한(メディアハン)	아군전원의 HP를 완전회복
	파토라(パトラ)	아군 1명의 졸음, 혼란, 매료를 회복
	펜파토라(ペンパトラ)	아군 전원의 졸음, 혼란, 매료를 회복
	페토라디(ペトラディ)	아군 1명의 석화를 회복
	파라라디(パララディ)	아군 1명의 마비를 회복
	포이스디(ポイスディ)	아군 1명의 독을 회복
케이어스(암력마법)	무드(ムド)	적 1명을 즉사시킨다
	무드온(ムドオン)	적 전체를 즉사시킨다
파워(기도마법)	비탈자(ビタルジャ)	아군 1명의 체력을 상승시킨다
	인트자(イントジャ)	아군 1명의 지력을 상승시킨다
	스트라자(ストラジャ)	아군 1명의 공격력을 상승시킨다
	덱스자(デクスジャ)	아군 1명의 민첩성을 상승시킨다
	탈카자(タルカジャ)	아군 1명의 명중률을 상승시킨다
	락카자(ラクカジャ)	아군 1명의 회피율을 상승시킨다
	테트라(テトラ)	아군 1명의 마법 회피율을 상승시킨다
	테트라자(テトラジャ)	아군 1명의 드레인 회피율을 상승시킨다
사이킥(정신마법)	프림파(プリンパ)	적 1명을 혼란시킨다
	프림풀(プリンフル)	적 전체를 혼란시킨다
	도루미날(ドルミナル)	적 전체를 잠재운다
	파라랄(パララル)	적 전체를 마비시킨다
	마카자밀(マカジャミル)	적 전체의 마법을 봉인한다
	비탈다(ビタルダ)	적 전체의 체력을 저하시킨다
	인트다(イントダ)	적 전체의 지력을 저하시킨다
	스트라다(ストラダ)	적 전체의 공격력을 저하시킨다
	덱스다(デクスダ)	적 전체의 민첩성을 저하시킨다
	일시오(イルシオ)	적 전체의 명중률을 저하시킨다
멘트라(신성마법)	랑카(ランカ)	2연속으로 사용하면 적전체에 대미지를 준다
	랑캄(ランカム)	3연속으로 사용하면 적에게 대미지를 준다, 랑카의 강화판
	랑카인(ランカイン)	4연속으로 사용하면 적전체에 대미지를 준다, 랑캄의 강화판
	포스(フォース)	적 전체에 큰 대미지를 준다
	리캄(リカーム)	아군 1명의 전투불능상태를 회복 (성공률 50%)
	사마리캄(サマリカーム)	아군 1명의 전투불능 상태를 회복 (성공률95%)
	파토리캄(パトリカーム)	아군 1명의 HP와 MP를 완전회복
	리캄도라(リカームドラ)	자신의 생명과 바꾸어 아군전체의 HP, MP, 스테이터스를 회복
컨트롤(마도과학)	콘팩(コンパック)	마수의 합성
	문텐한(ムンテンハン)	달의 상태를 역전시킨다
	문라이트(ムーンライト)	달빛으로 적에게 대미지를 준다(위력은 달의 상태에 따라 달라짐)
	트라에스트(トラエスト)	던전을 탈출한다
	트랑파(トランパ)	한 번 갔던 마을 중 하나로 순간 이동한다
특수기술(마수)	슬립(スリープ)	적전체를 잠재운다
	아이스(アイス)	적전체에 냉기공격
	웨이브(ウェイヴ)	적전체를 충격파로 공격
	파이어(ファイア)	적전체에 화염을 토한다
	선더(サンダー)	번개를 불러 적전체를 공격한다
	포이즌(ポイゾン)	독을 토해 적 전체를 중독 시킨다
	데스(デス)	적전체를 즉사시킨다
	텀블(タンブル)	상대를 날린다(전체)
	패닉(パニック)	적전체를 혼란시킨다
	헬프(ヘルプ)	동료마수를 불러낸다
	드레인(ドレイン)	적의 경험치를 빼앗는다
	런어웨이(ランナウェイ)	적에게서 도망친다
	리브(リーブ)	무조건 전투를 종료시킨다

✣ B종족

레벨	이름	마법 및 특수능력	소지아이템
1	시소조(シソチョウ)	디(ディ)/파라라디(パラランディ)/무드온(ムドオン)/드레인(ドレイン)	-
4	레이븐(レイブン)	-	-
6	쥬코(ジュクコ)	잔(ザン)/메디(メディ)/파라랄(パララル)/웨이브(ウェイヴ)	-
9	쥬타유(ジュターユ)	파라라디(パラランディ)/마카자밀(マカジャミル)/도루미날(ドルミナル)/파라라이즈(パラライズ)	파나
12	벨크(ベルク)	부후라(ブフラ)/스트라자(ストラジャ)/선더(サンダー)	-
15	말코키아스(マルコキアス)	-	룬
17	시토리(シトリ)	잔마(ザンマ)/마카란다(マカランダ)/파라랄(パララル)/포이존(ポイゾン)	-
20	코카토라이스(コカトライス)	스트라자(ストラジャ)/마카자밀(マカジャミル)/파라라이즈(パラライズ)	
23	바이브카하(バイブカハ)	디아마(ディアマ)/마카자밀(マカジャミル)/리캄(リカーム)	파나케아
25	그리폰(グリフォン)	지오라(ジオラ)/인트자(イントジャ)/덱스다(デクスダ)/파이어(ファイア)	-
28	플카로스(フルカロス)	지오라(ジオラ)/인트자(イントジャ)/덱스다(デクスダ)/파이어(ファイア)	-
31	자바(ジャバ)	무드(ムド)/프림플(プリンフル)/드레인(ドレイン)	카루토의 마스크
33	야타가라스(ヤタガラス)	아기라온(アギラオン)/덱스다(デクスダ)/파이어(ファイア)	파나케아
36	바질리스크(バジリスク)	스트라자(ストラジャ)/마카자밀(マカジャミル)/파라라이즈(パラライズ)	-
38	봉황(ホウオウ)	디아마(ディアマ)/마카자밀(マカジャミル)/리캄(リカーム)	룬
41	칼다(ガルーダ)	지오라온(ジオラオン)/마카자밀(マカジャミル)/리캄(リカーム)/웨이브(ウェイヴ)	-
43	록조(ロックちょう)	덱스자(デクスジャ)/디아마(ディアマ)/ムド/마카자밀(マカジャミル)/텀블(タンブル)	마나
46	와이암(ワイアーム)	잔마온(ザンマオン)/덱스다(デクスダ)/스트라다(ストラダ)/웨이브(ウェイヴ)/런어웨이(런어웨이(ランナウェイ))	파나케아
49	와이반(ワイバーン)	덱스자(デクスジャ)/프림플(プリンフル)	아조트의 검
56	피닉스(フェニックス)	아기다인(アギダイン)/パト리캄(リカーム)/리캄(リカーム)/데스(デス)/패닉(パニック)	빛의 수호

✣ C종족

레벨	이름	마법 및 특수능력	소지아이템
2	코볼트(コボルト)	-	-
4	워울프(ワーウルフ)	-	-
8	오크(オーク)	잔(ザン)/메디(メディ)/파라랄(パララル)/웨이브(ウェイヴ)	-
11	트롤(トロール)	-	모나의 가지
14	부카브(ブッカブ)	부후라(ブフラ)/메디(メディ)/프림파(プリンパ)/드레인(ドレイン)	메이스
17	라미아(ラミア)	파라라디(パラランディ)/마카자밀(マカジャミル)/도루미날(ドルミナル)/파라라이즈(パラライズ)	-
20	프리아이(フリアイ)	-	-
22	코론존(コロンゾン)	디아마(ディアマ)/마카자밀(マカジャミル)/리캄(リカーム)	-
25	그룰(グルル)	-	-
27	골곤(ゴルゴン)	디아마(ディアマ)/마카자밀(マカジャミル)/리캄(リカーム)	-
30	켄타우로스(ケンタウロス)	디아마(ディアマ)/마카자밀(マカジャミル)/리캄(リカーム)	파나, 워헤머
32	온코트(オンコット)	잔마온(ザンマオン)/덱스자(デクスジャ)/웨이브(ウェイヴ)	-
35	츌룩(チュルルック)	메이아마(メディアマ)/파라라디(パラランディ)/파라랄(パララル)/프림플(プリンフル)/파이어(ファイア)/헬프(ヘルプ)	금도끼
37	야쿠샤(ヤクシャ)	지오라온(ジオラオン)/프림플(プリンフル)/슬립(スリープ)	-
40	나타크(ナタク)	-	헤머헤머/카루토의 마스크
42	라케(ラケー)	메디아마(メディアマ)/파라라디(パラランディ)/파라랄(パララル)/프림플(プリンフル)/파이어(ファイア)/헬프(ヘルプ)	-
45	미노타우로스(ミノタウロス)	부후라온(ブフラオン)/마카자밀(マカジャミル)/패닉(パニック)	헤머/토올의 헤머
47	기리메카라(ギリメカラ)	-	룬
52	라쿠샤사(ラクシャーサ)	메디아한(メディアハン)/마카자밀(マカジャミル)/파라랄(パララル)/사마리캄(サマリカーム)/포이존(ポイゾン)	메이스
57	타이탄(タイタン)	-	헬메스의 구두/룬

✣ D종족

레벨	이름	마법 및 특수능력	소지아이템
2	드워프(ドワーフ)	-	-
4	엘프(エルフ)	디(ディ)/파라라디(パラランディ)/도루미날(ドルミナル)/리캄(リカーム)/드레인(ドレイン)	-
8	노카(ノッカー)	파라라디(パラランディ)/페토라디(ペトラディ)/마카자밀(マカジャミル)/파라랄(パララル)/데스(デス)	-
11	놈(ノーム)	데시바브(デシバブ)/페토라디(ペトラディ)/パトラ/리캄(リカーム)	파나/파나케아
14	마하카라(マハカーラ)	덱스자(デクスジャ)/디아마(ディアマ)/무드(ムド)/마카자밀(マカジャミル)/패닉(パニック)	-
17	드리아드(ドリアド)	스트라자(ストラジャ)/마카자밀(マカジャミル)/파라라이즈(パラライズ)	룬
20	야쿠시니(ヤクシニー)	아기라온(アギラオン)/지오라(ジオラ)/인트자(イントジャ)/덱스다(デクスダ)/포이존(ポイゾン)	-
22	우샤스(ウシャス)	덱스자(デクスジャ)/디아마(ディアマ)/ムド/마카자밀(マカジャミル)/패닉(パニック)	-
25	지니(ジニー)	덱스자(デクスジャ)/디아마(ディアマ)/ムド/마카자밀(マカジャミル)/패닉(パニック)	부후메일/링메일
27	스루토(スルト)	부후라온(ブフラオン)/마카란다(マカランダ)/프림파(プリンパ)/아이스(アイス)	-
30	하누만(ハヌマーン)	부후라온(ブフラオン)/마카란다(マカランダ)/프림파(プリンパ)/아이스(アイス)	센트메일(セントメイル)
32	에킨무(エキンム)	부후라온(ブフラオン)/마카란다(マカランダ)/프림파(プリンパ)/아이스(アイス)	-
35	샤카라(シャカラ)	아기라온(アギラオン)/덱스다(デクスダ)/파이어(ファイア)	헤카톤메일/부후메일
37	아트라스(アトラス)	지오라온(ジオラオン)/마카자밀(マカジャミル)/리캄(リカーム)/아이스(アイス)	흙의 수호
40	카리(カリー)	메디아마(メディアマ)/파라라디(パラランディ)/파라랄(パララル)/프림플(プリンフル)/파이어(ファイア)/헬프(ヘルプ)	나노메일/링메일
42	히바카라(ヒバカラ)	아기라온(アギラオン)/스트라다(ストラダ)/슬립(スリープ)	
45	알키오네스(アルキオネス)	지오라온(ジオラオン)/마카자밀(マカジャミル)/리캄(リカーム)/선더(サンダー)	제레메일/스컬메일
47	토올(トール)	잔마온(ザンマオン)/덱스다(デクスダ)/스트라다(ストラダ)/웨이브(ウェイヴ)/런어웨이(ランナウェイ)	뮤의 수호/룬
52	쿠판다(クバンダ)	무드온(ムドオン)/ムド/스트라다(ストラダ)/사마리캄(サマリカーム)	알파메일/마수의피
57	오딘(オーディン)	아기다인(アギダイン)/파토리캄(パトリカーム)/리캄(リカーム)/데스(デス)/스파크(スパーク)	에어헬멧/다이아메일

E종족

레벨	이름	마법 및 특수능력	소지아이템
2	웜(ワーム)	아기(アギ)/파이어(ファイア)	-
5	오우거(オーガ)	부후(ブフ)/포이스디(ポイズディ)/도루미날(ドルミナル)/웨이브(ウェイヴ)	-
8	나가(ナーガ)	부후라(ブフラ)/메디(メディ)/프림파(プリンパ)/드레인(ドレイン)	-
10	유룽(ユルング)	부후라(ブフラ)/메디(メディ)/프림파(プリンパ)/드레인(ドレイン)	마수의 피
12	오로치(オロチ)	지오라(ジオラ)/인트자(イントジャ)/덱스다(デクスダ)/파이어(ファイア)	-
15	바람(バラム)	파라라디(パラライディ)/마카자밀(マカジャミル)/도루미날(ドルミナル)/파라라이즈(パラライズ)	룬
18	강가(ガンガー)	부후라온(ブフラオン)/마카란다(マカランダ)/프림파(プリンパ)/아이스(アイス)	베톤의 방패
21	파이론(パイロン)	지오라(ジオラ)/인트자(イントジャ)/덱스다(デクスダ)/파이어(ファイア)	마수의 피/실프의날개
24	우르무(ウルム)	덱스자(デクスジャ)/디아마(ディアマ)/무드(ムド)/마카자밀(マカジャミル)/패닉(パニック)	다이아의 방패
26	히드라(ヒドラ)	부후라온(ブフラオン)/마카란다(マカランダ)/프림파(プリンパ)/아이스(アイス)	카루토의 마스크
29	브리트라(ヴリトラ)	지오라(ジオラ)/인트자(イントジャ)/덱스다(デクスダ)/파이어(ファイア)	나무방패/울프실드
32	고모라(ゴモラ)	부후라온(ブフラオン)/마카란다(マカランダ)/프림파(プリンパ)/아이스(アイス)	-
34	아난타(アナンタ)	아기라온(アギラオン)/덱스다(デクスダ)/파이어(ファイア)	금방패/실프의날개
37	천룡(チインロン)	도루미날(ドルミナル)/덱스다(デクスダ)/스트라다(ストラダ)/슬립(スリープ)	-
39	사마엘(サマエル)	메디아마(メディアマ)/파라라디(パラライディ)/파라랄(パララル)/프림퓰(プリンフル)/파이어(ファイア)/헬프(ヘルプ)	마이트실드/마나의씨앗
42	사펜트(サーペント)	아기라온(アギラオン)/스트라다(ストラダ)/슬립(スリープ)	-
45	티아마트(ティアマット)	지오라온(ジオラオン)/마카자밀(マカジャミル)/리캄(リカーム)/선더(サンダー)	포톤의 방패/철방패
47	파프닐(ファフニール)	비탈자(ビタルジャ)/무드온(ムドオン)/파라랄(パララル)/헬프(ヘルプ)	신의 수호
51	페쿠온(ペクヨン)	잔마온(ザンマオン)/덱스다(デクスダ)/스트라다(ストラダ)/웨이브(ウェイヴ)/런어웨이(ランナウェイ)	제례의 방패
55	다곤(ダゴン)	지오다인(ジオダイン)/비탈자(ビタルジャ)/메디아한(メディアハン)/슬립(スリープ)/데스(デス)	흰색타스키/카루토의 마스크

F종족

레벨	이름	마법 및 특수능력	소지아이템
2	픽시(ピクシー)	디(ディ)/파토라(パトラ)/리캄(リカーム)	-
5	고블린(ゴブリン)	파이어(ファイア)/아기(アギ)	-
8	하피(ハーピ)	부후라(ブフラ)/메디(メディ)/프림파(プリンパ)/드레인(ドレイン)	-
10	워캣(ワーキャット)	부후라(ブフラ)/메디(メディ)/프림파(プリンパ)/드레인(ドレイン)	카루토의 마스크
12	보글(ボーグル)	부후라온(ブフラオン)/마카란다(マカランダ)/프림파(プリンパ)/아이스(アイス)	로브
15	워독(ワードック)	메디아마(メディアマ)/디아마(ディアマ)/포이스디(ポイスディ)/마카란다(マカランダ)/헬프(ヘルプ)	-
18	실프(シルフ)	부후라온(ブフラオン)/마카란다(マカランダ)/리캄(リカーム)/아이스(アイス)/프림파(プリンパ)	モナの枝
21	오큐페테(オキュペテ)	부후라온(ブフラオン)/마카란다(マカランダ)/프림파(プリンパ)/아이스(アイス)	-
24	아즈미(アズミ)	디아마(ディアマ)/마카자밀(マカジャミル)/리캄(リカーム)	화염의 망토/로브
26	리리무(リリム)	파라라디(パラライディ)/마카자밀(マカジャミル)/파라랄(パララル)/데스(デス)	-
29	오카스(オーカス)	디(ディ)/파라라디(パラライディ)/도루미날(ドルミナル)/드레인(ドレイン)	눈보라의 옷
32	오로바스(オロバス)	아기라온(アギラオン)/덱스다(デクスダ)/파이어(ファイア)	-
34	세이렌(セイレーン)	디아마(ディアマ)/마카자밀(マカジャミル)리캄(リカーム)	오라로브/가죽옷
37	아에로(アエロ)	덱스자(デクスジャ)/디아마(ディアマ)/무드(ムド)/마카자밀(マカジャミル)	룬
39	벨팔(ヴェパル)	무드(ムド)/프림퓰(プリンフル)/데스(デス)/드레인(ドレイン)	밤의 슈츠
42	고객조	지오라온(ジオラオン)/마카자밀(マカジャミル)/리캄(リカーム)/선더(サンダー)	물의 수호
45	사큐바스(サキュバス)	잔마온(ザンマオン)/덱스다(デクスダ)/스트라다(ストラダ)/웨이브(ウェイヴ)	매력의 옷/사랑의 크로크
48	풀레티(フルーレティ)	잔마온(ザンマオン)/덱스다(デクスダ)/스트라다(ストラダ)/웨이브(ウェイヴ)	레테의 물방울
51	나라싱하(ナラシンハ)	잔다인(ザンダイン)/무드온(ムドオン)/마카자밀(マカジャミル)/웨이브(ウェイヴ)	마수의 피/실크로브
55	가네사(ガネーシャ)	지오다인(ジオダイン)/무드온(ムドオン)/도루미날(ドルミナル)/패닉(パニック)	로브/천사의마스크

G종족

레벨	이름	마법 및 특수능력	소지아이템
1	스컬(スカル)	-	-
3	흙거미(ツチグモ)	아기(アギ)/파이어(ファイア)	-
7	워쳐(ウォッチャー)	디(ディ_/파이어(ファイア)/아기(アギ)	-
10	망령(モウリョウ)	부후라(ブフラ)/メディ/프림파(プリンパ)/드레인(ドレイン)	레테의 물방울
13	담즈(タムズ)	부후라온(ブフラオン)/마카란다(マカランダ)/프림파(プリンパ)/아이스(アイス)	아이언크로우
16	우즈(ウーズ)	메디아마(メディアマ)/디아마(ディアマ)/포이스디(ポイスディ)/마카란다(マカランダ)/헬프(ヘルプ)	-
19	레므루스(レムルース)	부후라온(ブフラオン)/마카란다(マカランダ)/프림파(プリンパ)/아이스(アイス)	-
21	로아(ロア)	잔마온(ザンマオン)/덱스자(デクスジャ)/웨이브(ウェイヴ)	곰잡이/마기의 피리
24	아폴리온(アポリオン)	파라라디(パラライディ)/마카자밀(マカジャミル)/파라랄(パララル)/데스(デス)	-
26	팬텀(ファントム)	지오다인(ジオダイン)/비탈자(ビタルジャ)/메디아한(メディアハン)/슬립(スリープ)	폭풍의 갈퀴
29	코푸스(コープス)	인트자(イントジャ)/무드(ムド)/도루미날(ドルミナル)/리브(リーブ)	-
31	레그바(レグバ)	부후라온(ブフラオン)/마카란다(マカランダ)/프림파(プリンパ)/아이스(アイス)	스타너를/마수의 피
34	이소라(イソラ)	지오라온(ジオラオン)/프림퓰(プリンフル)/슬립(スリープ)	마기의 피리/레테의 물방울
36	[illegible](チョンチョン)	아기라온(アギラオン)/스트라다(ストラダ)/슬립(スリープ)	고리아테
39	랄바이(ラルヴァイ)	잔마온(ザンマオン)/덱스다(デクスダ)/스트라다(ストラダ)/웨이브(ウェイヴ)	모나의 가지
41	엘레멘트(エレメント)	아기라온(アギラオン)/스트라다(ストラダ)/슬립(スリープ)	너클/자인의 갈퀴
44	레기온(レギオン)	덱스자(デクスジャ)/메디아마(メディアマ)/무드(ムド)/마카자밀(マカジャミル)/패닉(パニック)	-
46	마라(マーラ)	부후라온(ブフラオン)/마카자밀(マカジャミル)/패닉(パニック)	데몬크로우
50	이차무나(イッァームナー)	메디아한(メディアハン)/마카자밀(マカジャミル)/파라랄(パララル)/사마리캄(サマリカーム)/포이즌(ポイゾン)	폭풍의 갈퀴/너클
55	카크(キャク)	지오다인(ジオダイン)/비탈자(ビタルジャ)/메디아한(メディアハン)/슬립(スリープ)	악의 반지/다이아 갈퀴

✣ H종족

레벨	이름	마법 및 특수능력	소지아이템
7	아시즈(アーシーズ)	파라라디(パララディ)/마카자밀(マカジャミル)/도루미날(ドルミナル)/파라라이즈(パラライズ)	-
14	에아로스(エアロス)	부후라(ブフラ)/메디(メディ)/프림파(プリンパ)/드레인(ドレイン)	-
21	아쿠안즈(アクアンズ)	메디아마(メディアマ)/디아마(ディアマ)/포이스디(ポイスディ)/마카란다(マカランダ)/헬프(ヘルプ)	-
28	프레이미(フレイミー)	지오라온(ジオラオン)/프림풀(プリンフル)/슬립(スリープ)	지오아머/스카이아머
35	우코바치(ウコバチ)	덱스자(デクスジャ)/파라랄(パララル)/리캄(リカーム)/데스(デス)	마이트아머/해독초
42	고렘(ゴーレム)	-	포톤아머/모로스아머
49	진(ジン)	지오라온(ジオラオン)/마카자밀(マカジャミル)리캄(リカーム)/선더(サンダー)	마그스아머/어스헬멧

스토리 공략

캐릭터의 이름을 정하는 화면이 끝나면 프롤로그가 흐른다.

PROLOGUE

인간이 탄생한 먼 옛날…

텔레파시
텔레포테이션
텔레키네시스…

우리가 신이라 부르는 존재들은
이러한 능력을
자유롭게 사용할 수 있었다

그리고 그들은 이 힘을
「가이아」라 불렀다

-이 이야기는 거대한 비극의
시작이다-

제5혹성.

이곳에 사는 사람들은 겉모습은 보통 인간과 다를 바 없으나 포스·가이아라는 능력을 가지고 있었다. 선구자들은 생명증폭의 힘을 가진 오리할콘을 만들어 평화가 계속되길 기원했다.

그리고 시간이 흘러 세계는 셋으로 나뉘었으니 그 이름은 아틀란티스, 무, 레므리아였다.

이 이야기의 무대는 레므리아의 작은 마을 모이라에서 시작된다.

모이라(モイラ)

오늘은 엘이 그간의 수업을 마치고 졸업을 맞는 날이다. 조디아와의 대화가 끝나면 마을 좌측상단에 있는 신전으로 가보자. 신관은 졸업선물로 타이트소드와 가죽옷을 건넨다. 장비는 잊지 말고 받는 즉시 장비해 두자.

훈련장에 가면 조디아가 엘을 기다리고 있다.

조디아: 엘 이 아이들을 파로의 바위산에 데려다 주게. 그곳은 예로부터 가이아의 힘을 강화해 주기로 유명한 곳이지.

대화 중 갑자기 진동이 일어나더니 한 청년이 황급히 달려 들어온다.

청년1: 큰일입니다! 마수가… 마수가… 사람을 습격하고 있어요!

조디아: 뭐라고!? 아이들이 걱정이군…. 파로에 다녀와야겠다!

제자들을 걱정한 조디아는 즉시 파로의 바위산으로 향한다. 동료들과 신관은 사태파악을 위해 레므리아의 신관을 만나보라고 한다.

신관에게서 졸업선물을 받는다

마수가 사람을 습격한다고!?

레므리아(レムリア)~아로마을(アローのまち)

레므리아는 모이라에서 길을 따라 서쪽에 위치한 대륙의 중심지이다. 도중의 사막에 있는 아로마을에는 마수로 인해 현재 진입이 불가능하다. 신전에는 가이아 마스터인 베리알, 바알, 메피스토가 와 있다.

베리알: 그런데 어떻게 하지? 마수들은 오리할콘을 넘기라고 하는데…. 역시 그들의 말에 따르는 쪽이 옳을까?

메피스토: 파로의 바위산에는 접근하지 마라 꼬마! 지금까지 그곳에서 몇 명이나 목숨을 잃었는지 모르니까 말이야.

바알: 오리할콘을 넘기는 수밖에 없어! 자네는 그 마수의 수가 얼마나 되는지 보기나 했는가?

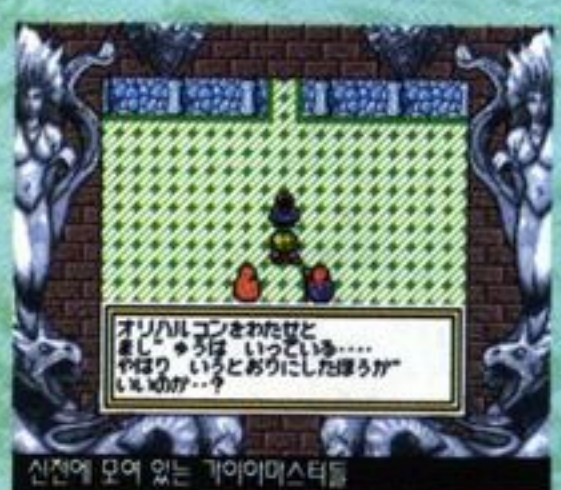
가이아 마스터들이 우왕좌왕하고 있는 가운데 신관들 역시 아직 조치를 취하지 못하고 있다.

신관1: 이 별을 오리할콘이 갖고 있는 생명의 힘에 의해 살아가고 있다. 절대 넘겨줄 수는 없어.

신관2: 아, 어떻게 하면 좋단 말인가. 파로의 돌산에 모이라의 아이들이 잡혀 있는데.

이제 신전을 나와 마을을 돌아다니며 정보를 더 수집하자. 어떤 집에는 키슈라는 사람이 마수에게 부상을 당해 누워 있다. 그 부인의 말에 따르면 아로마을에 의사가 있는데 마수 때문에 갈 수가 없어 곤란한 지경이라고 한다.

파로의 돌산에는 강한 마수들이 많이 있으므로 우선 키슈를 도와주기로 하자. 의사가 있는 아로마을에 진입하기 위해서는 우선 마을을 뒤덮고 있는 마수들의 가이아를 제거해야 하는데 가이아를 봉인하는데 필요한 레테의 물은 남쪽의 오아시스에 있다고 한다.

마수의 가이아가 마을을 덮고 있어 들어갈 수가 없다

신전에 모여 있는 가이아마스터들

마수들이 오리할콘을 노리는 이유는…?

부상을 당해 누워있는 키슈

오아시스에서 레테의 물을 손에 넣은 뒤 아로 마을로 가자. 이번에는 레테의 물을 사용해 마을로 진입할 수 있을 것이다. 마을 입구에는 자바 1마리가 지키고 있는데 동료마수를 2, 3마리 전열에 세워두고 적절히 회복하면서 두들겨 주면 간단히 해치울 수 있다.

병원으로 가서 의사에게 말을 걸면 그는 마수를 처치해 준 보답으로 치료약을 건넨다.

이제 레므리아로 돌아가 키슈에게 약을 가져다 주자. 그는 마수퇴치에 동참하겠다며 엘과 함께 여행을 떠나기로 한다. 키슈가 일행에 들어온 이상 마수 합성을 통하여 얼마든지 강력한 마수를 만들어 낼 수 있으므로 파로의 바위산 공략에도 문제가 없을 것이다.

GAME BOY COLOR

파로의 바위산(パロのいわやま) ~서쪽의 사당(にしのほこら)

파로의 바위산에 들어가기 위해서는 신관의 허가가 필요하므로 일단 신관에게 가보자.

신관 1: 가이아 마스터들은 오리할콘을 넘겨주자고 하지만 그렇게는 할 수 없네! 엘, 키슈! 부탁을 들어주게. 파로의 바위산에 있는 마수를 쓰러뜨려 주게!

신관 2: 이제 우리에게 남은 희망은 자네들뿐일세.

신관에게 입산허가를 받는다

레므리아 서쪽에 있는 파로의 바위산에 가보면 입구에 조디아가 서있다.

조디아: 오오 엘 와주었군. 정말 한심하게도 아이들을 구해내지 못했다네.

남자: 부디 조심하십시오. 조디아씨는 레므리아의 여관으로 모시겠습니다. 일이 끝나면 들러 주십시오.

대화가 끝나고 최상부로 올라가면 마수가 훈련생들을 인질로 잡고 있다.

훈련생 구출에 실패한 조디아

훈련생들을 붙잡고 있는 마수

동료 키슈에 키마이라나 그 이상 급의 동료마수를 둘 이상 대동한 파티라면 오토로 놓고 싸워도 간단히 쓰러뜨릴 수 있을 것이다.

훈련생들을 구출했으면 레므리아의 신전으로 가서 신관을 만나보자.

신관1: 고맙네! 자네들 덕분에 우린 살았어! 아, 그렇지. 아이들은 무사히 모이라로 돌려 보냈다네.

신관2: 자네들에게 한가지 부탁하고 싶은 것이 있네. 마수가 어째서 오리할콘을 탐내는 건지. 그리고 그들은 어디로부터 온 것인지. 녀석들의 정체를 밝혀주게!

엘에게 마수에 대한 조사를 부탁하는 레므리아의 신관

대화가 끝나고 신관에게서 통행서를 받은 뒤 서쪽의 사당으로 향하자.

여관에 들러보면 조디아는 이미 떠나고 다른 남자가 그의 메모를 전해준다.

> 나는 더욱 강한 가이아를 얻기 위해 여행을 떠나네. 앞으로 두 번 다시 그런 비참한 기분을 느끼고 싶지 않아서일세.
> -조디아-

여관에서 숙박을 하면 여신의 현몽이 나타나는데 그녀는 엘에게 가이아를 추구해서는 안 된다는 말을 전한다.

엘의 꿈속에서 여신이 나타난다

하랏파(ハラッパ) ~히푸노스신전(ヒプノスしんでん)

서쪽의 사당을 지나 조금 진행하다 보면 하랏파 마을이 보인다. 사람들에게 말을 걸어보면 온통 우라노스라는 여자 이야기뿐이다. 마수들에 의해 끌려간 우라노스를 구해달라는 것이다.

하랏파에서 남서쪽으로 조금 더 내려가면 메르하가 나온다. 여기서는 히푸노스 신전에 있는 꿈의 통로를 통해 남쪽의 무 대륙으로 건너갈 수 있다는 것과 최근 마수들을 해치우고 있는 조드라는 정체불명의 단체에 대한 이야기 등을 들을 수 있다.

유난히 동물들이 많은 하랏파

메르하에서 정보를 수집하자

꿈의 통로를 이용해 무 대륙으로 건너가자

쟈라완(ジャラワン) ~마강의 탑(マガンのとう)

히푸노스신전에서 남쪽으로 조금 내려가다 보면 쟈라완이 나온다. 이곳에는 하티라는 사람이 와 있는데 그는 텔레파시로 마수와 대화를 할 수 있는 능력을 가졌다고 한다.

사람들과 대화해 보면 최근 라무에서 무슨 일인가가 일어났다는 것과 착용하면 동물과 대화를 할 수 있는 솔의 반지에 관한 이야기를 들을 수 있다.

텔레파시를 사용한다는 이유로 추방당한 하티. 그는 마수들을 보호하기 위해 여행을 계속하고 있다

쟈라완에서 동쪽에 위치한 라무마을. 신전에서는 마수들에게 오리할콘을 빼앗긴 신관들이 안절부절못하고 있다.

오리할콘을 탈취 당한 라무신전

식물과 대화를 하고 있는 소녀

신관 1: 저희들을 구해 주십시오. 라파엘이 마강의 탑에 갔다가 돌아오지 않고 있습니다!

신관2: 오리할콘을 마수들에게 빼앗겼습니다! 신관인 라파엘은 마강의 탑으로 오리할콘을 되찾으러 간 것입니다!

정보수집이 끝나면 신관들의 부탁에 따라 마강의 탑으로 가보자. 마강의 탑은 라무 동북쪽에 있다.

마강의 탑은 1부터 3까지의 플로어와 옥상으로 이루어져 있는데 이곳에는 빛의 수호, 용의 뼈 등 귀중한 아이템이 많이 있으므로 빠뜨리지 말고 챙기도록 하자. 반면 이곳의 적들은 지금까지 필드에서 만났던 마수들보다 현격히 강력하므로 미리 레벨을 많이 올려두고 합성을 통해 든든한 동료마수들을 많이 준비하는 것이 좋을 것이다.

옥상에서는 미노타우로스가 일행의

길을 가로막는데 녀석은 힘으로 밀어붙이는 단순한 공격패턴을 보이므로 회복만 적절히 해주면 문제는 없을 것이다. 그런데 미노타우로스를 쓰러뜨리면 마수들이 오리할콘을 기다리고 있다면서 슬픈 눈빛으로 사라져간다. 왠지 마음에 걸리는 녀석이다.

옥상에는 미노타우로스에게 잡혀있던 신관들이 있다.

신관: 마… 믿을 수가 없어. 자네들이 그 마수를 쓰러뜨렸단 말인가? 정말 놀라운 가이아군!

라파엘: 우리는 오리할콘을 되찾으러 왔다가 오히려 미노타우로스에 의해 이곳에 갇히는 신세가 되어 버렸다네! 덕분에 살았어! 고맙네! 꼭 라무신전에 한번 들러 주게.

말을 마친 신관들은 라무신전으로 돌아간다. 그곳에서 라파엘에게 말을 걸어보면 감사의 뜻을 표하며 동물과의 대화능력을 갖게 해 주는 솔의 반지를 준다. 이제 동물들에게서도 정보를 얻을 수 있게 된 것이다.

미노타우로스와의 전투. 강력한 직접공격에 주의하자

미궁의 탑에 갇혀 있던 신관들을 구출하는 엘 일행

쟈라완(ジャラワン) ~조드의 소굴(ゾードのす)

솔의 반지를 얻었으면 하랏파로 돌아가 보자. 이제 동물들과 대화가 가능하므로 마을 곳곳에 있는 동물들에게 말을 걸어보자.

동물들에 의하면 우라노스는 조드일당에게 잡혀갔는데 그들의 소재는 북쪽의 동굴이라고 한다. 왕관을 쓴 새에게서는 동굴에 진입하는데 필요한 검은 열쇠(くろのかぎ)를 얻을 수 있다.

이제 열쇠를 가지고 하랏파 북동쪽에 있는 조드의 소굴로 향하자. 입구를 막고 있는 바위문을 열쇠로 연 뒤 통로를 지키고 있는 조드의 졸개들을 해치우면서 심부로 들어가면 버스터가 우라노스를 붙잡고 있는 것이 보인다. 이곳의 적들은 마법봉쇄, 독 등 상태이상 공격을 많이 사용하므로 회복아이템을 충분히 준비해야 할 것이다.

버스터를 쓰러뜨리면 우라노스는 고맙다는 말 한마디 없이 하랏파로 쪼르르 달려가 버린다.

마수를 죽인 것을 오히려 책망하는 우라노스

하랏파에 있는 우라노스의 집을 찾은 엘 일행.

우라노스: 요전에는 고마웠어! 그런데 당신들은 마수에 대해 조사하고 있다고? 흐음… 재밌을 것 같은데? 내 생각에는 말이야… 마수는 사실 나쁜 동물이 아닐 거라고 생각해…. 좋아, 결정했어! 나 그걸 확인해 보러 갈거야!

이렇게 해서 우라노스도 일행에 합류하게 된다.

이제 레므신전에 있는 우라노스의 아버지를 만나러 가보자. 그는 우라노스가 여행에 함께 한다는 이야기를 듣고 조금 놀라는 듯 하지만 나름대로 생각이 있는지 흔쾌히 허락을 내린다.

오리할콘이 위기에 처할 때마다 나타나는 가이아마스터들. 어쩐지 냄새가 나는 듯 한데…

틸문(ティルムン) ~작은 섬(こじま)

라무에서 동쪽으로 돌아 남쪽으로 내려가면 틸문이라는 마을이 나온다. 사람들의 말에 따르면 남쪽 건너편 해안에 조드의 성이 있는데 그들은 가이아를 위해서라면 수단과 방법을 가리지 않는 집단으로 최근 틸문 까지 출몰하여 위협이 되고 있다고 한다. 틸문의 물의 신전에는 보아즈의 지팡이라는 보물이 있는데 이것은 가이아를 강화시켜주는 힘을 지녔다고 한다.

무기점에 가서 말을 걸어보면 얼마전 조드에서 무기를 주문해 놓고 계속 찾아가지 않는다며 엘에게 알스의 검을 공짜로 준다. 또한 조디아가 마을 북서쪽에 있는 현자의 바위산 이야기를 듣고 곧바로 그리 향했다는 이야기도 들을 수 있다. 현자의 바위산에 가보면 수행중인 현자들이 있는데 얼마전 조디아라는 사람이 이곳에서 리캄의 가이아를 배우고 갔다고 한다. 그리고 그는 조디아가 두고 간 물건이라며 어떤 문장(もんしょう)을 건넨다. 세 현자 중 오른쪽의 현자에게 말을 걸면 우라노스에게 회복마법 리캄을 가르쳐 준다. 한편 신전에서는 아들 트리톤이 보아즈의 지팡이를 가지고 종적을 감추어 버렸다며 신관이 매우 화를 내고 있다. 마을 입구에서 왼쪽 구석으로 가보면 트리톤의 약혼녀가 있는데 그녀는 트리톤이 작은 섬에 숨어 있다며 그를 구해달라고 한다. 그러면 신관의 부인에게 가서 허가를 받은 뒤 마을 북동쪽 끝에 있는 돌고래를 타고 동쪽의 작은 섬으로 향하자.

섬에 들어서면 안쪽에 숨어 있는 트리톤을 쉽게 발견 할 수 있을 것이다. 그런데 그는 일행을 조드일당으로 오해하고 올트로스가 나타나 트리톤을 도주시키려 한다. 올트로스를 쓰러뜨린 뒤 엘 일행이 사정을 이야기하면 그제서야 사실을 안 트리톤은 룬을 사용해 올트로스를 회복시킨 뒤 엘에게 보아즈의 지팡이를 건넨다. 자신에게는 감당하기 어려운 물건이라는 것이다. 올트로스 또한 자신의 오해로 해를 끼친데 대해 사과하며 은혜를 갚는 의미에서 여행에 동참하겠다고 한다.

이제 틸문으로 돌아가 다른 돌고래를 타고 조드의 성으로 향하자.

현자의 바위산. 뼈 3개를 모아서 가져다주면 좀비캐릭터를 만들어 준다

트리톤의 약혼녀에게서 그의 소재를 알아낸다

이곳에서 돌고래를 타고 트리톤이 숨어있는 섬으로 이동하자

트리톤은 조드일당에게서 보아즈의 지팡이를 지키기 위해 섬으로 숨은 것이었다

조드의 성(ゾードのしろ)

조드의 성은 틸문으로부터 남쪽 바다 건너에 위치하고 있다. 입구를 지키고 있는 조드를 가볍게 해치운 뒤 안으로 들어가다 보면 조디아가 엘 일행을 기다리고 있다.

조디아: 엘, 정말 늠름해 졌구나. 못 알아 볼 정도야. 아, 그렇지… 안된 이야기지만 라무의 신관, 다시 말해 우라노스 자네의 아버지가 살해되었네. 자세한 이야기를 듣고 싶으면 따라오게. 나는 안에서 기다리

고 있겠네.

대화가 끝나면 아이템을 챙기면서 조드의 성 심부로 향하자. 그곳에서 조디아는 엘 일행에게 조금은 충격적인 자신의 이상에 대해 말한다.

조디아 : 나는 마수를 물리치기 위해 조드를 만들었다! 가이아야말로 모든 것! 믿을 수 있는 것은 오직 가이아의 힘뿐이다! 엘, 우선 여기 있는 몰간과 싸우거라!

몰간을 쓰러뜨리면 조디아의 말이 이어진다.

조디아 : 오, 훌륭하군! 신관을 죽인 것은 가이아마스터다! 마수의 수수께끼에 관한 열쇠는 가이아마스터가 쥐고 있다! 엘, 아틀란티스로 가라! 놈들은 신들의 회의에 모일 것이다.

조디아는 아틀란티스로 가라는 말을 남긴 채 사라진다. 그의 말대로 라면 가이아마스터들이 모든 혼란의 원인일 것이다. 하지만 진상은 아직 아무 것도 밝혀지지 않았다. 우선은 조디아의 말에 따라 아틀란티스로 향하기로 하자.

통로 도중에 있는 아이템들도 놓치지 말자

도중에 있는 여관에서 숙박을 하면 꿈에 여신이 나타난다.

엘, 조화의 힘 포스를 추구하세요. 가이아가 강한 사람은 조화의 마음을 잊어서는 안됩니다! 가이아와 포스가 하나가 되었을 때 진정한 힘이 되는 것입니다.

여신은 엘에게 포스의 힘을 찾으라고 한다

마수의 사당 (まじゅうのほこら) ~켈베로스의 동굴 (ケルベロスのどうくつ)

여관에서 서쪽으로 가다보면 마수의 사당이 두 군데 있는데 이곳에서는 마그네타이트와 마수의 아이템을 교환할 수 있다. 이들이 가지고 있는 아이템은 일반상점에서는 구할 수 없고 가끔 전투에서나 얻을 수 있는 희귀한 물건이므로 이곳을 잘 활용하도록 하자.

마그네타이트와 아이템을 교환한다

마수의 사당을 지나 북쪽으로 조금 올라가면 마수의 둥지가 나온다. 이곳에 있는 마수들의 이야기를 들어보면 의문이 조금은 풀릴 듯 하다. 그들에 의하면 신관을 죽이고 오리할콘을 탈취한 것은 자신들을 만들어낸 사람이라고 한다. 한데 마수들은 그러한 행위에 대해 그리 달갑게 여기지 않고 있는 모양이다.

마그네타이트를 요구하는 마수

이야기를 대충 들었으면 입구 왼쪽에 있는 녹색 옷의 마수에게 말을 걸어보자. 그는 엘에게 마그네타이트를 달라고 하는데 계속해서 3개를 먹여주면(はい) 고맙다며 보답으로 식물과 대화할 수 있는 능력을 준다. 식물과의 대화능력을 얻은 뒤 왼쪽 위에 있는 거목에게 말을 걸면 포스의 여신이 전해달라고 했다며 키슈에게 마법 랑카를 전수해 준다.

이제 식물과도 대화가 가능하다

마수의 둥지 동쪽 숲에는 켈베로스의 동굴이 숨겨져 있다. 안으로 들어가 켈베로스에게 말을 걸어보자.

켈베로스 : 우리들과 친구가 될 수 있는 녀석 따위는 없다고 생각했네. 하지만 자네를 보니 솔레온의 말을 믿을 수 있을 것 같군. 어떤가… 나도 자네들과 함께 할 수 있도록 해 주겠나?

켈베로스는 엘의 눈빛에서 신뢰감을 갖고 그들과 함께 행동하기로 한다. 이곳에 있는 아이템은 아몬의 뼈와 물의 수호 등이다.

이곳이 켈베로스의 동굴

켈베로스를 동료마수로 얻었다

히푸노스의 신전 (ヒプノスのしんでん) ~크로토나 (クロトナ)

무 대륙의 서쪽 끝에는 아틀란티스 대륙으로 이어지는 히푸노스 신전이 있다. 그곳에서 대륙을 건너 아틀란티스 쪽 신전을 나와 북동쪽으로 가다보면 크로토나라는 마을이 나온다.

크로토나에 살고 있는 히람부인

마을 정원에 있는 히람부인에게서는 비공정 기술자인 남편이 아틀란티스에 있다는 이야기를 들을 수 있다. 정보를 수집하고 장비를 정비한 뒤 다시 동쪽의 아틀란티스로 떠나자.

가이아마스터들의 가이아 지상주의에 반감을 갖고 있는 주민

아틀란티스 (アトランティス) ~다로 (ダロのまち)

아틀란티스에 도착하면 우선 좌측건물 내에 있는 히람의 집을 방문해 보자. 하지만 그는 무슨 일인가에 깊이 몰두해 있는지 아무도 만나지 않겠다고 한다. 신전에는 조디아의 말한대로 가이아마스터들이 와 있다. 엘은 그들에게 오리할콘 탈취사건에 대해 물어보지만 그들은 혐의를 부정하며 오히려 엘이 조디아에게 속은 것이라고 한다. 또한 그들은 조드를 제거하면 평화가 돌아올 것으로 믿고 조만간 조드를 칠 계획을 세우고 있는 듯 하다.

이제 신전을 나와 마을 사람들과 대화를 나눠보자. 지하수로에서 마수가 나타났다는 말을 들은 엘 일행은 중앙거리 북쪽의 지하수로 입구로 향한다. 이 마을에는 바다로 이어진 거대한 지하수로가 있어서 마을에서 발생하는 오물은 모두 그곳을 통해 배출되고 있는 것이다. 지하수로 입구에 있는 마수들을 쓰러뜨린 뒤 지하로 내려가자. 이곳은 맵이 상당히 넓고 구

석구석 아이템이 숨어 있는 곳이 많으므로 북쪽수로부터 모두 수색한 뒤 남쪽의 출구로 올라가자. 위층으로 올라가 어떤 방을 지나다 보면 가이아마스터의 이야기 소리가 들린다.

메피스토: 오리할콘을 테라로 가져갔다고? 틀림없겠지? 그렇다면 됐다. 너희들을 만든 것은 베리알, 비알, 루시펠 그리고 나라는 사실을 잊지 마라!

오리할콘은 생명창조의 힘을 지닌 물건. 그렇다면 애초에 일을 꾸민 것은 가이아마스터 쪽일까? 일단 계단을 통해 위로 올라가 보자. 일행이 나온 곳은 히람의 방이었다. 그런데 그곳에는 히람의 모습은 간데 없고 겁에 질린 조드의 일원만이 남아있을 뿐이었다.

조드: 뭐든 다 말할테니 용서해 주십시오! 히람은 서쪽 다로마을의 감옥에 갇혀 있습니다. 저희들이 납치한 것입니다! 이 열쇠로 감옥의 문을 열 수 있을 겁니다.

그는 말을 마치고는 뒤도 돌아보지 않고 달아나 버린다.

엘은 신관들에게 가이아마스터가 오리할콘으로 마수를 만들어 냈다는 사실에 대해 말하지만 그들은 당치 않은 이야기라고 일축하며 다로 진공에 나 합류하라고 한다.

엘 일행은 어쩔 수 없이 일단 크로토나 북서에 위치한 다로마을로 향하기로 한다.

히람은 바쁘다는 이유로 엘 일행을 문전박대 한다

가이아마스터들은 조드가 오리할콘을 탈취하고 리무신관을 죽였다고 한다

지하수로에는 귀중한 아이템들이 널려 있다

마수들이 오리할콘을!?

히람은 조드에게 납치되었다

다로의 조드세력은 이미 신관들에 의해 궤멸된 상태였다. 그들은 이제 조드 본부를 치고 조디아만 제거하면 오리할콘을 되찾고 평화로운 세상을 만들 수 있을 것이라 믿고 있었다. 대화가 끝나면 열쇠를 사용해 감옥에 갇혀 있던 히람을 구해주자.

히람: 그들은 내게 비공정을 만들도록 하고 있었어. 하지만 신관들도 너무했어. 보라고 뒤에 있는 두 사람을! 이 싸움은 대체 언제까지 계속되려는지…. 나는 아틀란티스로 돌아가겠어. 비공정을 원한다면 언제든지 와도 좋아! 만들어 주겠어.

히람이 가리켰던 곳에는 조드 대원들이 쓰러져 있었다. 그는 엘이 조디아의 제자라는 것을 아는지 조드 본부가 위험하다며 그곳을 지켜달라고 한다. 그는 본부에 들어가기 위한 통행증인 바드를 건네고는 숨을 거둔다.

다로는 이미 신관측이 점령하고 있었다

쓰러진 조드대원에게서 바드를 받는다

이제 아틀란티스의 히람에게 가서 비공정의 제작을 부탁하자. 하지만 비공정을 만들기 위해서는 라피스라는 물질이 필요하다고 한다. 라피스는 크로토나에 있는 히람의 부인이 가지고 있는데 그것은 물체를 공중에 띄우는 힘을 가진 물질이다. 히람부인에게서 라피스를 가져다 주면 그는 비공정의 제작에 착수한다. 비공정의 제작에는 상당한 시일이 걸리므로 일행은 우선 조드 본부로 향하기로 한다.

엘은 히람에게 비공정을 주문한다

히람부인에게서 라피스를 얻는다

좀비캐릭터를 동료로

조드의 본부는 통로의 길이도 비교적 길 뿐 아니라 강한 적들이 우글대므로 레벨을 넉넉히 올려놓지 않았다면 진행이 상당히 괴로울 것이다. 그런데 현시점까지 아이템을 착실히 모아 왔다면 뼈들이 거의 모였을 것이다. 뼈는 각 마수별로 1, 2, 3이 모두 모여야 한다. 그런데 뼈가 무슨 전력에 도움이 되나…? 본 공략을 꼼꼼히 읽어본 독자분이라면 기억이 날 것이다. 그렇다! 뼈를 가지고 현자의 바위산으로 가자. 그들은 오랜 수행생활에서 길러진 투철한 절약정신 때문인지 뼈를 다시 끼워 맞춰 좀비로 재활용하는 엄청난 능력을 가지고 있다. 그곳의 현자들에게 부탁하면 각각의 뼈로부터 아몬, 키린, 드래곤의 좀비캐릭터를 얻을 수 있을 것이다. 여기서 얻어지는 캐릭터는 보통 마수를 합성한 것보다 월등한 능력을 가지고 있으므로 앞으로의 진행에 큰 도움이 될 것이다.

드래곤(좀비)이 동료마수가 되었다!

뼈다귀 세트(?)를 재생해 주는 현자들

조드의 본부
(ゾードのほんぶ)

북서쪽의 스톤서클에서 강한 가이아가 느껴진다는 한 신관의 말을 듣고 엘 일행은 그곳이 조드의 본부일 것으로 생각한다.

가이아마스터들이 보이지 않는다

스톤서클의 중앙에서 바드를 사용하자 아니나다를까 일행은 이미 조드의 본부안에 들어와 있었다. 엘 일행이 도착했을 때는 이미 신관들이 조드의 본부를 거의 장악한 상태였다. 그

런데 정작 힘이 되어 주어야 할 가이아마스터들과 신관들이 찾고 있는 오리할콘은 보이지 않는다고 한다. 신관들도 이제 슬슬 가이아마스터들이 꾸미는 일에 대해 조금씩 눈치채고 있는 모양이다.

가이아마스터와 마수사이에는 어떤 관계가…?

본부의 최심부에서는 조디아가 엘을 기다리고 있다.

조디아: 아무래도 조드는 이걸로 끝인 것 같군. 하지만 우리는 언젠가 가이아마스터들을 쓰러뜨리고 만다. 그리고 마수의 보스 루시펠을 쓰러뜨린다! 자아 엘! 모이라에서의 수행의 연장이다!

조디아는 말을 마치자 자신이 직접 엘 일행을 상대한다. 조디아의 직접공격은 매우 강력해서 엘을 비롯한 일반 캐릭터들은 단 한방으로 거의 빈사상태에 이르지만 치명적인 전체공격이 없으므로 HP가 높은 좀비캐릭터들을 전열에 세워놓고 마법을 적절히 혼용하면 무리 없이 공략이 가능하다.

조디아: 강해졌구나 엘! 너라면 가이아마스터를 쓰러뜨릴 수 있을지도 모르겠다. 엘! 녀석들을 쓰러뜨려 다오! 마수를 만들어 낸 것은 녀석들이다!

스승 조디아와의 마지막 수업

조디아가 쓰러지자 메피스토와 가이아 마스터들이 나타난다.

가이아마스터1: 후후후, 조디아는 죽은 건가? 녀석은 오리할콘을 훔친 죄로 죽는 거야. 무의 신관을 죽인 죄가도 함께 말이지.

가이아마스터2: 조디아는 네 손에 죽는 것이 바라던 바였을 거야. 어느 쪽이든 우리를 당해내진 못했을 테니까. 그럼 이만 실례하도록 하지. 사랑스러운 마수들이 기다리고 있으니 말이야.

가이아 마스터들은 말을 마친 뒤 어디론가 사라진다.

메피스토: 네가 죽으면 세상에 비밀을 아는 자는 아무도 없게 된다! 그래 맞아! 네가 말했던대로야! 무의 신관을 죽인 건 바로 우리들이지!

메피스토는 조디아를 능가하는 위력을 지녔는데 회복할 여유도 없이 전투가 계속되므로 전투가 시작되면 우선 회복과 파티보존에 집중하도록 하자. 남아있는 캐릭터들 중 방어력이 높고 HP가 많이 남아 있는 캐릭터를 앞쪽으로 재배치하고 메디아마 등을 사용해 HP를 회복시키면 파티의 전력이 어느 정도 복구될 것이다. 다음은 정공법으로 나가면 된다. 이때 파티의 평균 HP는 300선을 훨씬 상회해야 할 것이다.

메피스토와의 전투

메피스토를 쓰러뜨렸으면 아틀란티스의 신전으로 돌아가 신관들을 만나보자. 그들에 의하면 레므리아, 무 그리고 아틀란티스의 오리할콘은 모두 탈취 당했다고 한다. 그들은 자신들이 믿고 있던 가이아마스터가 그런 짓을 했다는 사실에 대해 침통한 마음을 금치 못하고 있다.

이 별의 운명은 이제 어떻게 되는 것일까…?

일행은 지친 몸을 이끌고 여관으로 향한다. 그날 밤 엘의 꿈속에서 여신이 또 다른 메시지를 전한다.

> 엘, 일어나세요! 당신 곁에 얼마나 많은 친구들이 있나요…. 당신으로 인해 얼마나 많은 마수들이 마음을 열었던가요…. 엘, 포스를 찾으세요. 미카엘이 인도해 줄 것입니다.

이제 여관을 나와 히람에게로 가보자. 그는 완성된 비공정을 마을밖에 대기시켜 두었다고 한다. 아틀란티스를 나오면 옆에 비공정이 보인다. 이제 세계 어디든 자유롭게 이동이 가능해진 것이다.

드디어 비공정을 손에 넣었다

노바라무 (ノヴァラムー)

스톤서클 북서쪽에는 비공정으로만 갈 수 있는 섬이 있다. 그곳에는 현자의 사당(けんじゃのほこら) 2곳과 페텔의 동굴(ペテルのどうくつ)이 있다. 먼저 섬 동쪽에 있는 페텔의 동굴로 가보자. 페텔의 동굴에 있는 현자들은 좀비캐릭터에 영혼을 불어넣어 생신(生

살이 붙으니까 좀 봐줄만 하군!

현자에게서 부활마법 서머리점을 배운다

남쪽 현자의 사당에는 얼핏 아무도 없는 듯 하다. 그런데 제단위로 올라가 보면 마수를 흡수해 부활한 메피스토가 나타난다. 하지만 마수와 합신(合身)해서 만든 육체는 부조화 때문인지 오히려 전보다도 못한 듯 하다.

북쪽 현자의 사당에서는 한 현자가 쓰러져 가며 룬을 달라고 한다. 룬을 건네면(はい선택) 그는 기운을 차리고 엘에게 이야기를 한다.

현자: 난 메피스토에게 당했다네. 녀석은 마수가 되어 있었어…. 이제 그들을 쓰러뜨리는 방법은 포스뿐일지도 몰라. 가이아와 포스가 합쳐질 때 진정한 힘이 된다고 들었네. 엘! 다시 한번 식물들과 대화를 나눠보게!

마수를 흡수해 부활한 메피스토

죽어가는 현자에게 룬을 주면 힌트를 알려준다

현자의 조언에 따라 우선 마수의 둥지에 있는 거목으로 가보자.

> 엘, 나를 기억하겠는가? 하타일세. 자네가 이곳에 왔다는 것은 아마도 포스를 찾고 있다는 게 되겠지. 엘… 라무로 돌아가 신목에게서 빛의 이슬을 받도록 하게.

미카엘의 전언을 들려주는 거목

미카엘의 인도에 따라 라무신전의

신목에 도착한 엘 일행.

신목: 자네들에 관해서는 잘 알고 있네. 포스의 힘에 눈뜬 가이아마스터라고. 자 빛의 이슬을 가지고 가게.

신목은 말을 마치고 엘에게 노바라무에 들어가는데 필요한 열쇠인 빛의 이슬을 준다.

노바라무의 입구. 이곳에서 빛의 이슬을 사용한다

노바라무는 세계의 한가운데에 있는 거대한 호수 안에 있다. 비공정으로 호수 상공으로 이동하여 빛의 이슬을 사용하면 일행은 노바라무로 들어갈 수 있게 된다.

신전입구에는 솔레온이 있는데 켈베로스와 울트로스를 합체시켜 솔레온으로 만들어 준다. 그들은 본래 솔레온의 일족으로 어떤 사정으로 인해 분리되어 있었던 것이다. 솔레온은 뼈로 만든 캐릭터 못지 않은 능력을 지니므로 활용가치가 상당히 높다.

신전 안에서는 꿈에서 나타났던 포스의 여신이 엘을 기다리고 있다

여신: 정말 여기까지 잘 오셨습니다. 가이아는 합…. 포스는 조화…. 가이아와 포스가 하나가 될 때 비로소 우주는 빛나게 되는 것입니다. 자 가세요 엘! 우주의 모든 생명이 당신의 힘이 되어 줄 것입니다.

여신은 말을 마치고 엘에게 조화의 마법 포스를 전해 준다. 여신 뒤에 있는 마수에게서는 마법 잠마를 얻을 수 있다.

현자는 엘에게 마법 스타더스트를 가르쳐 준다

키슈는 기목으로부터 링키인을 배운다

신전에 있는 포스의 무구 시리즈. 잊지 말고 챙겨두자

솔레온이 동료가 되었다

테라(テラ) ~루시펠리움(ルシフェリウム)

이제 포스의 힘을 손에 넣은 엘 일행은 가이아마스터와의 마지막 결전을 위해 테라로 향한다. 아틀란티스 북서부 지상에 있는 거대한 그림이 테라와 이별을 연결하는 통로이다. 테라로 향하는 도중 베리알이 앞을 가로막지만 현재의 파티라면 오토모드로도 충분히 때려눕힐 수 있을 것이다.

테라에 도착하면 마수의 사당에 있는 회복의 샘에서 휴식을 취한 후 북쪽의 루시펠리움으로 들어가자. 도중에 다리를 지나다 보면 바알이 일행의 앞을 막고 서 있다.

바알: 후후후후 분명 우리가 마수를 만들어 냈다! 그리고 여기 오리할콘도 있다. 우리가 이별의 신이 되는 것이다! 자, 내게 힘을 보여봐라! 가이아와 포스 그 둘의 진정한 힘을!

바알과의 전투시는 포스를 비롯 부후다인, 아기다인 등 공격마법이 상당히 효과적이므로 이들을 최대한 활용하도록 하자. 베리알 보다는 상당히 강하지만 졸음이나 마법봉쇄 등 상태이상만 주의하면 어렵지 않게 공략이 가능할 것이다. 평균레벨 40 이상이라면 오토모드로도 충분하리라 생각된다.

바알: 생명의 창조…. 엘 네 녀석은 이해할 수 없을 것이다! 최초의 마수가 태어났을 때 우리가 느꼈던 그 기쁨과 흥분을…. 후후후….

바알은 못 다한 꿈이 아쉬운 듯 그렇게 사라져 갔다.

바알

루시펠리움 최상부에서는 루시펠이 엘 일행을 맞이한다. 드디어 최후의 결전인 것이다.

루시펠: 이 별에 가이아로서 화산을 일으켜… 대기를 만들고… 그리고 마수를 만들었다! 마수에게는 오리할콘이 필요하다! 죽어가는 마수를 버려 둘 수는 없어!

루시펠에게는 부후다인, 스타더스트, 포스 등이 효과적이다. 엘, 키린, 솔레온이 포스, 스타더스트, 부후다인을 사용하면서 나머지는 파나케어와 메디아한 등으로 회복을 담당하자. 지금까지의 적들보다는 상당히 강하지만 여기까지 온 파티라면 가볍게 공략이 가능할 것이다. 이 게임에 나오는 보스들이 모두 그렇긴 하지만 마지막 보스마저 맥없이 쓰러지는데는 조금 짜증이 날 지경이다. 루시펠을 쓰러뜨리면 그는 마수들을 부탁한다는 말을 남기고 사라진다. 루시펠을 위시한 가이아마스터들이 하려 했던 일…. 그 의미는 과연 무엇일까? 그들은 생명창조의 비법을 연구해 마수를 만들어 냈다. 하지만 생명의 창조는 신의 영역…. 그들이 마수에게 부여한 생명은 완전한 것이 아니었다. 그래서 그들은 생명력의 원천인 오리할콘을 빼앗을 수 밖에 없었다. 그러나 오리할콘은 인류 모두에게 필요한 것이었다. 자신들만의 세계를 만들어 지배하려는 그들의 욕망은 인류에게 커다란 위해가 되었다. 하지만 그들은 자신들이 만들어 놓은 생명들이 채 얼마 살지 못하고 죽어가는 모습을 보고만 있을 수가 없었다. 그들은 생명창조의 순수한 희열이 채 가시기도 전에 자신들의 꿈에 대한 집착에 눈이 멀고 말았던 것이다.

루시펠이 사라진 뒤 엘 일행은 다시 제 5 혹성으로 돌아가 오리할콘들을 모두 제자리에 돌려 놓는다.

엘 싸움은 끝났습니다. 가이아와 포스… 그것은 서로 하나가 되어 새로운 세계를 창조해 갈 것입니다. 설령 그것이 인간세계에 있어 얼마나 큰 비극이 될지라도….

가이아 마스터들이 잠들어 있는 곳

노바라무 - 미카엘

조드의 소굴 - 베리알

피로의 바위산 - 바알

이로 남쪽의 오아시스 - 루시펠

내친 김에 하나 더

여신전생외전 -라스트 바이블 Ⅱ-

제작사	RPG
장 르	아틀라스
발매일	발매중
발매가	3,980엔

항목
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

여신전생의 미니게임기용 작품군인 라스트 바이블 시리즈가 속속 컬러화 되고 있는 가운데 라스트 바이블에 이어 한달 만에 그 후속편이 GB컬러용으로 발매되었다. 「라스트 바이블 Ⅱ」는 전작의 분위기를 그대로 유지한 채 새로운 요소의 도입과 시스템의 개선으로 그 재미를 더한 작품이다. 그럼 전편으로부터 이어지는 새로운 시대의 이야기 속으로 함께 떠나보기로 하자.

◆기본 아이템, 마법 리스트, 마수 리스트는 「Ⅰ」작의 데이터 베이스 부분 참조!!

라스트 바이블 Ⅱ 의 신(新)시스템

「라스트 바이블 Ⅱ」는 전작의 외형을 거의 그대로 유지하고 있어 전작을 플레이해 본 유저 라면 무리 없이 적응이 가능할 것이다. 하지만 새로 도입된 시스템과 보강된 요소를 이해한다면 보다 재미있는 플레이가 되리라 생각한다. 그러므로 게임에 들어가기 전에 전작 시스템과의 대표적인 차이점을 살펴보기로 하자.

월령시스템의 도입

'월령시스템'은 「라스트 바이블 Ⅱ」에서 새롭게 추가된 것으로 게임 진행 전반에 걸쳐 많은 영향을 주는 중요한 요소이다. 「라스트 바이블 Ⅱ」의 배경은 지구가 되므로 그곳에는 당연히 달이 떠 있다. 그런데 마수들은 달의 차고 기움에 따라 민감한 반응을 보이기 때문에 마수들에 관련된 여러 행동시 제약을 받게 되는 것이다.

만월 전후에는 마수들이 흥분상태에 빠진다

흥분상태의 마수와는 대화가 불가능하다

마수의 무기장비

라스트 바이블에서는 마수가 아이템을 전혀 취급할 수 없어 매우 불편함을 느꼈을 것이다. 하지만 이번 Ⅱ에서는 마수도 아이템을 소지하거나 무기를 장비할 수 있게 되어 그러한 불편이 말끔히 해소되었다. 또한 파티 전체의 아이템 소지량도 늘어 원활한 게임진행이 가능해졌다.

미수에게 무기를 장비시킨다

무기를 장비한 마수는 인간에 비해 월등한 능력을 발휘한다

마수의 포획

전작에서는 동료마수를 얻는 방법으로서 오직 대화에 의존해야만 했으나 이번에는 덫을 사용해 마수를 포획하는 것도 가능해 졌다. 마수를 포획하는 덫은 세계 곳곳에 분포해 있으며 이곳에 미끼인 마그네타이트를 넣어놓은 뒤 나중에 다시 찾으면 마수가 걸려 있다. 이를 구해주면 간단히 동료가 되는 것이다. 전작에서 대화 때문에 고생한 유저에게는 아마도 희소식이 되리라 생각한다.

덫에 마그네타이트를 설치한다

마수가 덫에 걸려 있다

리얼타임 대화시스템

「라스트 바이블Ⅱ」에서도 전작과 마찬가지로 필드상에서 조우하는 마수를 대화를 통해 동료로 만드는 것이 가능하다. 그런데 여기서는 시간개념이 추가되어 대답하는 속도에 따라 마수의 반응이 달라진다. 하지만 전작에 비해 마수의 성격에 따른 구분이 약화되어 질문내용에 맞는 적절한 대답만 해 주면 거의 동료로 만들 수 있으므로 걱정할 것은 없다. 또한 대답이 늦어 마수가 의심을 품게 되면 그대로 달아나 버리므로 반드시 전투를 회피해야 할 상황에서 대화가 유용한 수단이 될 수도 있다.

마수에게 말을 건다

오랫동안 대답을 하지 않으면

마수가 의심을 품고

결국 마수는 달아나 버린다

강화된 통신대전

「라스트 바이블Ⅱ」에서는 개인대전 외에도 태그대전모드가 추가되어 더욱 다양한 재미를 선사한다.

1. 개인대전

전작에서와 마찬가지로 5명의 캐릭터를 선발하여 1대1로 5회의 대전을 실시한다. 승부는 당연히 승리횟수가 많은 쪽이 된다.

2. 태그대전

태그대전에서는 5명의 캐릭터를 커맨드로 교대시켜가면서 대전을 실시한다. 현재 대전에 참가하고 있는 캐릭터의 HP가 0이 되는 쪽이 패배하는 것이다. 따라서 상대에 따라 적절한 시기에 캐릭터를 교체해 가면서 대전에 임하면 보다 세밀하고 효과적인 전력 운영이 가능해진다.

적절한 시기에 교대가 이루어졌다

※ 개인대전과 태그대전 공히 16턴을 초과하면 무승부로 처리된다

최초 대전에 참가할 캐릭터를 결정한다

전세가 불리하면 대전캐릭터를 교대시킨다

전투는 1대1로 실시한다

캐릭터 소개

유리 (ユーリ)

「라스트 바이블Ⅱ」의 주인공. 마수의 손에서 길러진 신비한 소년. 인간들과 떨어져 숲에서 마수 솔레온과 함께 생활하고 있다. 검술에 뛰어난 재능을 보이며 마수와의 대화능력도 가지고 있다.

에사우 (エサウ)

부인과 아들을 병으로 잃고 전설의 도시 브란티카를 찾아 세계를 여행하는 모험가. 자신의 고향에서는 보스로 군림(?)하고 있으며 그의 무식한 이미지에 걸맞는 무거운 도끼류를 즐겨 사용한다.

사피아 (サフィア)

현자들의 섬 부루톤에서 마법수행을 하고 있는 소녀. 타고난 말괄량이에다 성격도 제멋대로지만 항상 용기와 투지에 불타며 전투시에는 화끈한 공격마법을 구사한다.

간즈 (ガンズ)

본래 마고쿠왕국의 가이아마스터였으나 왕과 메도크의 방식에 불만을 품고 유리일행과 함께 행동하게 된다. 후일 마고쿠왕국의 새로운 왕으로 추대되는 인물이기도 하다. 여자를 너무 밝히는 것이 흠

크라우 (クラウ)

환상의 도시 브란티카의 주민으로 조디아와 함께 별의 위기를 막기 위해 세계를 여행한다. 차분한 성격답게 회복마법을 주특기로 한다.

조디아 (ゾーディア)

도우라는 인조인간으로 이는 본래 주인의 말에만 따르는 로봇같은 존재이나 그 중 유일하게 인격을 가지고 있다. 크라우를 항상 따라다니며 그녀를 보호하는 역할을 한다.

스토리 공략

먼 옛날…
제 5 혹성이라는 별이 있었다

그곳에 사는 사람들은
텔레파시
텔레포테이션
텔레키네시스 등
신들의 능력이라 할만한
초능력을 소유하고 있었다

사람들은 이 힘을
가이아라 불렀고
강한 가이아를 지닌 자는
가이아마스터라 불리웠다

모든 것은 제 5 혹성의
붕괴에서 시작되었다
탈출한 사람들이 도착한
제 3 혹성 테라에는
마수들이 살고 있었다

인간과 마수는 제 3 혹성을
둘러싸고 처절한 싸움을 벌였다

하지만 그것은
승리자 없는 싸움이었다

테라에는 멸망되지 않는
소수의 인간과
마수가 살아남았다

그리고 2000년의 세월이
흘렀다…

마고쿠 왕국 (マゴクおうこく)

마고쿠병사: 부루톤에서 메도크님이 오셨습니다.

마고쿠왕: 무슨 일인가 메도크. 이렇게 오래간만에….

메도크: 마고쿠왕이여 오늘 한명의 아이가 당신의 도시에서 태어날 것입니다.

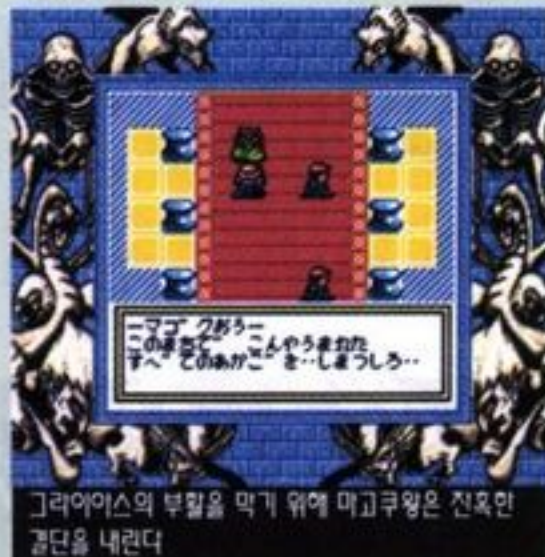
마고쿠왕: 호오! 그런가. 그건 별로 문제될 것도 없는 축하할만한 일이지 않은가?

메도크: 그 아이는 2000년 전 우리와 격렬한 싸움을 벌였던 마수왕 그라이아스의 환생….

마고쿠왕: 무엇이라고!?

메도크: 예언서에 그의 부활이 적혀 있습니다. …저도 어떻게든 대책을 마련해 보겠습니다. 그럼 이만.

마고쿠왕: 이 마을에서 오늘밤 태어나는 모든… 아이들을… 없애라….

마고쿠병사: 예!

그라이아스의 부활을 막기 위해 마고쿠왕은 잔혹한 결단을 내린다

인간이 테라에 처음 왔을 때 마수들은 자신의 삶의 터전을 지켜내기 위해 마수왕 그라이아스를 구심점으로 뭉쳐 격렬히 대항했다. 하지만 싸움은 인간들의 극미한 승리로 끝나고 테라의 땅을 수많은 인간의 피로 물들였던 그라이아스의 이름은 공포의 전설로 남게 되었다. 2000년간의 「질서」가 다시 변화의 시기로 접어들려고 하는 지금 마고쿠왕은 자신의 손으로 또 하나의 비극을 만들어 내었다. 하지만 그는 자신의 결정이 훗날 어떠한 결과로 되돌아올지 짐작조차 하지 못했다.

유리의 숲 (ユーリのもり) ~아인(アイン)

무기나 방어구는 습득하는 즉시 장비한다

마고쿠의 비극으로부터 15년 후. 유리의 숲.

솔레온: 유리야 왜 그래? 배 고파?

유리: 예(はい 선택)

솔레온: 상자에서 돈을 가져다 마나라도 사오렴

대화가 끝나면 동굴 안으로 들어가 사벨과 가죽옷 그리고 돈을 챙기자.

아인마을은 남쪽의 다리를 건너 서쪽에 있다.

우선 잡화점에서 마나를 몇 개 산 뒤 유리의 어린시절 부터의 친구인 랄사의 집을 방문해 보자.

랄사: 난 이 마을을 떠나겠어요!

랄사의 어머니: 랄사, 다시 한번 생각해 보렴. 이렇게 갑자기 마을을 떠난다니….

랄사: 난 시험해 보고 싶어요. 나의 이 가이아로 대체 무엇을 할 수 있는 건지!

랄사는 집을 나서다 문앞에 서있던 유리와 마주친다.

랄사: 여어! 유리 아니야? 나 이제 숲에 갔었는데 어디 갔었어? 뭐 상관없어…. 그럼 나중에 보자!

랄사의 집에는 구리 방패와 창이 있으므로 챙겨두자. 랄사가 일행이 되었을 때 잠시나마 유용하게 사용할 수 있을 것이다.

집을 떠나는 랄사

아인에는 커다란 꽃밭이 있는데 그곳에는 지금 크라우와 조디아라는 사람이 와있다.

크라우: 이곳의 꽃은 정말로 아름답군요. 후훗 미안해요. 마음대로 꽃을 따서.

조디아: 크라우에게 가까이 가지 마.

크라우: 조디아 그만 둬! 그는 좋은 사람이야! 나는 보면 알 수 있어. …미안해요. 조디아는 항상 저렇답니다. 제 이름은 크라우예요. 보시다시피 저희는 여행을 하고 있어요.

조디아: 이제 그만 가자.

크라우: 그럼 우린 이만 가봐야겠군요. 또 만나길 바래요.

크라우 일행이 사라지자 곧 랄사가 유리를 부르며 나타난다.

랄사: 어이 유리! 이런데 있었군! 메디아가 우리한테 선물을 준다고 해서 말이야.

꽃밭을 나가보면 메디아가 기다리고 있다.

메디아: 자 선물! 오늘은 너도 생일이잖아? 세 명 모두 같은 펜던트야. 아무한테도 주면 안돼. (펜던트를 건넨다) 앞으로도 모두 사이좋게 지내자.

랄사: 모두 벨크를 퇴치하러 간다고 지금 야단들이야!

아인에서는 최근 마수들이 마을에까지 침입하면서 큰 문제가 되고 있는 모양이다. 상점들 역시 예외는 아니어서 얼마전에도 벨크에게 마나를 털렸다고 한다.

마을 입구에는 벨크퇴치에 나선 사람들이 모여있다.

남자: 우리가 벨크를 잡으러 가려고 하는데 말이야. 그 마수가 너무 강해서….

랄사: 우리가 하겠어요! 유리 가자! 재미있잖아?

남자: 그럼 나는 동굴의 로프를 풀어놓고 기다리지.

대화가 끝나면 장비와 아이템을 점검하고 벨크의 동굴로 출발하자. 벨크의 동굴은 아인의 북서쪽에 있다.

꽃밭에서 크라우 일행과 만나는 유리

유리, 랄사, 메디아는 모두 같은 날에 태어났다

유리는 랄사와 함께 벨크를 퇴치하기로 한다

벨크의 동굴 (ベルクのどうくつ)

벨크의 동굴에서는 아인마을의 남자가 폐쇄된 문을 열어 놓고 기다리고 있다. 전작과는 달리 던전내에서는 세이브가 불가능하므로 밖에서 미리 해두도록 하자. 동굴의 최하층으로 내려가면 벨크가 기다리고 있다.

이 알은 대체 무엇에 쓰는 것일까?

벨크(ベルク)

첫 번째 보스격인 마수로 필드상의 마수들과 별반 차이가 없다. 수면 마법인 도루밍 정도가 약간 위협이 되는데 레벨을 적당히 올려두었다면 문제가 없을 것이다. 유리의 아기라와 랄사의 직접공격으로 공략하자.

섬에서 최고의 가이아를 가졌다고 자랑하는 벨크

벨크를 이기면 녀석은 두손을 싹싹 빌며 줄행랑을 친다. 그런데 정작 마음에 걸리는 것은 자신의 가이아에 집착을 보이기 시작하는 랄사의 태도였다.

가이아의 위력에 매력을 느끼는 랄사

아인(アイン) ~유리의 숲 (ユーリのもり)

아인에 돌아가 보면 한 남자가 마고쿠왕국에서 전사를 모집하기 위해 출장을 나와있다는 얘기를 전해준다.

마을 광장에서는 메도크가 젊은이들을 모아놓고 집회를 열고 있다.

메도크: 이 세상의 종말이 다가오고 있다. 모든 것을 파괴해 버리는 존재가 부활하는 것이다. 그 이름은 마수와 그라이아스. 우리들은 그에 맞서지 않으면 안 된다! 누구 함께 싸울 사람은 없는가?

남자: 메도크님 저기 강한 가이아를 가진 두 사람이 있습니다.

랄사: 찬스야 유리! 마고쿠군에 들어가면 틀림없이 강해질 수 있을 거야! (메도크에게) 제가 마고쿠에 들어가겠습니다!

메도크: 좋다! 자네들을 환영한다! 그럼 한가지 임무를 맡기겠다. 우선 북쪽의 마을로 와라. 우리 병사가 기다리고 있을 것이다.

마고쿠군에 지원하는 랄사

마고쿠군이 유리의 숲에!?

대화가 끝나고 마을을 나서다 보면 마을 입구에서 에사우라는 사람이 마고쿠군이 유리의 숲으로 향했다는 이야기를 전해준다. 마수들을 걱정한 유리는 서둘러 숲으로 가보기로 한다.

숲은 이미 마고쿠군에 의해 초토화된 상태였다. 동굴 안에서는 솔레온의 새끼들이 위기에 처해 있다. 마고쿠병을 해치우고 말을 걸어보면 마고쿠군이 솔레온을 데려갔다고 한다.

랄사: 어쨌든 너도 마고쿠에 가지 않으면 안되겠구나. 나는 강해지기 위해, 그리고 너는 솔레온을 찾기 위해. 그럼 유리! 마고쿠에서 만나자!

랄사는 말을 남기고 먼저 마고쿠로 향한다.

숲의 마수들은 마고쿠군에 의해 거의 전멸되었다

마고쿠까지의 여정은 길고 험난한 길이므로 우선 아인으로 가서 에사우를 만나보자.

에사우: 꼬마야… 강해지거라. 사랑하는 사람을 구하기 위해서도 가이아는 필요한 것이란다. 어떠냐, 지금부터 여행을 떠나겠느냐? 도중까지라면 내가 데려다 주마.

유리: 예 (はい 선택)

에사우: 나는 에사우라고 한다. 환상의 도시 브란티카를 찾고 있지. 유감스럽게도 아직 발견하지 못했지만. 자 가자! 서쪽의 다리를 건너 북쪽으로 가면 항구가 있다. 그곳에 배를 대기시켜 두었다.

에사우가 일행이 되었다

루츠(ルッ) ~픽시의 마을 (ピクシのむら)

유리일행은 항구에서 배를 타고 루츠로 건너간다. 일행은 그곳에서 마고쿠군이 북동쪽에 있는 픽시의 마을로 향했다는 이야기를 듣는다. 픽시의 마을에서는 이미 마고쿠군에 의한 무자비한 도륙이 자행되고 있었다. 픽시를 위협하고 있는 마고쿠병사에게 말을 걸면 유리와는 관계없는 일이라며 물러나라 하는데 여기서 아니오(いいえ)를 선택하면 병사와 전투에 들어간다.

병사를 쓰러뜨린 뒤 집안으로 들어가 보자.

픽시: 강한 마수라도 있다면 안심일텐데요…. 당신의 마수를 빌려주시지 않겠습니까?

예(はい)를 선택하면 픽시는 그것이 강한 마수인지 다시 한번 확인한다.

픽시: 이 마을 주변에 있는 마수로는 마고쿠병들의 상대가 되지 못합니다. 시든 서쪽의 에브라 부근의 마수정도라면 몰라도…. 정말로 강한 마수를 빌려주시겠습니까?

여기서 약한 마수를 빌려주면 나중에 픽시들이 모두 죽게 되어 보답을 받지 못하므로 에브라부근의 마수를 구해다 주는 것이 좋다. 지금은 일단 아니오(いいえ)를 선택하자.

마고쿠병을 쓰러뜨리고 픽시들을 구해주자

픽시들은 마고쿠군의 위협으로 불안에 떨고 있다

GAME BOY COLOR

시든(シドン)

픽시의 마을에서 북쪽의 통로를 지나 길을 따라 가다보면 시든이 나온다. 시든에는 마수를 합체시켜주는 신전이 있다. 마수합성술을 가진 사피아가 동료가 되기 전까지는 상당히 요긴하게 이용되는 곳이므로 잘 기억해 두자.

미수를 합체시켜주는 신전

그런데 선착장에서는 지금 마수가 배 안으로 숨어 들어가서 사람들이 손을 쓰지 못하고 있다고 한다. 배안에는 야크다라 2마리가 있는데 그들을 해치워 주면 선장은 고맙다며 서둘러 사룬으로 떠나버린다.

야크다라(ヤクダラ)

현재로서는 조금 부담스러운 상대이지만 직접공격 외에 별다른 특수기가 보이지 않으므로 무리없이 공략이 가능할 것이다. 유리의 아기라를 메인으로 회복에 유의하면 OK.

월령과 마수합성

달의 상태와 마수간에는 밀접한 관련이 있는데 이것은 마수의 합성에 있어서도 중요한 변수가 된다. 예를 들자면 만월에는 마수가 난폭해지기 때문에 이때 합성한 마수는 강한 힘을 가지게 되고 반대로 차분하게 삭월에 합성한 마수는 지능이 높아지는 식이다. 하지만 한가지 능력을 높이게 되면 자연히 다른 쪽의 능력이 떨어지므로 적절히 조절해 줄 필요가 있다.

에사우의 고향(エサウのこきょう)

시든의 북동쪽에는 유적을 발굴하는 마을이 있는데 그곳은 바로 에사우의 고향마을이었다. 마을에 들어서면 에사우의 부하인듯한 사람이 말을 걸어온다.

남자: 앗 보스! 찾고 있었습니다! 브란티카에 관한 정보가 있다구요!

에사우: 여긴 내 마을이니 마음편히 둘러보고 있도록 해라.

에사우는 남자와 함께 먼저 집으로 향한다. 일단 마을을 둘러보도록 하자. 이곳에는 마수를 강화시켜 주는 훈련장이 있는데 솔레온의 새끼들도 여기서 훈련을 받고 있다. 마수를 훈련시키기 위해서는 관리자에게 마수를 맡겨야 하는데 회수할 때의 성장정도는 경우에 따라 달라진다. 솔레온의 새끼인 올트로스와 켈베로스는 나중에 동료로 삼는 것도 가능하다.

미수를 강화시켜주는 훈련장

에사우의 집 안쪽에는 연구소가 있는데 이곳에서는 전세계에서 들어오는 각종 정보들을 분석·정리하고 있다. 연구소를 둘러보고 나오면 에사우가 말을 걸어온다.

에사우: 미안, 내가 많이 기다리게 했군. 솔레온을 찾기 위해서라면 우선 에브라로 가보도록 하지. 그곳에는 이 대륙에서 가장 큰 마을이 있다네. 이곳에서는 서쪽이 되겠군. 자 가세!

에브라(エブラ)

에브라는 사람과 마수의 조화로운 삶을 추구하고 있는 나라이다. 성에는 왕과 신하들 외에 낯익은 얼굴이 있다. 그는 에브라 왕실 직속의 스파이로서 마고쿠의 움직임을 감시하고 있는 스파이였던 것이다.

이곳 사람들은 이인과는 달리 미수를 보는 시각이 관대하다

이인의 무기점 주인(?). 이들은 에브라왕의 명을 받아 활동하고 있는 스파이였다

마을 북동쪽 어귀에는 꽃밭이 있는데 그곳에서는 크라우일행을 만날 수 있다.

크라우: 아니 당신은 분명 아인에서 만났던 사람이군요. 보세요 이 대목을…. 불쌍하게도… 괴로워하고 있는 것이 제게는 느껴져요. 서두르지 않으면 이 나무는 말라죽고 말아요. 아쿠아의 힘을 품고 있는 호수를 모르시나요? 혹시 알고 계시다면 좀 도와주세요.

에사우: 아쿠아라… 분명 어디선가 듣긴 했는데. 우리 마을에 돌아가 보면 알 수 있을텐데 말이야….

크라우: 생명의 힘 아쿠아는 이 대륙 어딘가에 잠들어 있다고 들었습니다만….

대화가 끝나면 우선 에사우의 연구소로 돌아가 보자.

말라죽어가는 대목(大木)

마수의 상점(まじゅうのみせ)

에브라 북서쪽을 포함한 세계 곳곳에는 마수들의 상점이 있는데 이곳에서는 마그네타이트와 마수용품(?)을 교환할 수 있다. 루나풀이나 루나뉴 등 마수관련 전용아이템은 오직 이곳에서만 구입이 가능하므로 위치를 잘 기억해 두도록 하자.

마그네타이트와 아이템을 교환해 준다

마수노트의 작성

에브라의 북동쪽 민가에는 마수에 관심이 많은 아이가 있는데 할아버지는 손자를 위해 일행에게 노트를 주며 마수에 대한 기록을 부탁한다. 노트를 얻은 다음에는 전투시 노트를 사용함으로서 해당 마수에 관한 데이터를 기록한다. 일단 데이터가 기록된 마수는 다음 전투시부터 화면하단에 상태를 확인할 수 있도록 데이터가 표시된다. 적의 상태를 볼 수 있다면 전투가 수월해 지는 것은 당연지사.

노트에 기록한 마수에 한해 데이터가 표시된다

지저호(ちていこ)~에브라(エブラ)

연구소에서 부하들과 회의를 하던 에사우는 아쿠아의 위치가 자신들이 일전에 조사했던 지저호라는 것을 알아낸다. 일행은 열쇠를 가지고 크라우에게 가서 그 사실을 알려주고 함께

지저호로 향한다. 지저호는 에사우의 고향 북서의 동굴을 지나 서쪽에 위치해 있다.

지저호의 열쇠를 잊지 말고 챙겨가자

크리우 일행과 합류한 뒤 지저호로 향한다

지저호에 들어서면 최하층으로 내려가 아쿠아의 힘(アクアのちから)을 입수하자. 지하1층 좌측상단에는 물의 수호 2개가 있는데 이곳은 지하2층에 있는 비밀통로를 통해 갈 수 있다.

아쿠아의 힘을 얻었다

이곳이 비밀통로의 입구

아쿠아의 힘을 손에 넣은 일행은 즉시 에브라의 대목에게 그것을 사용하지만 어찌된 일인지 아무런 소용이 없었다.

꽃밭을 나오다보면 사람들이 긴장된 표정으로 성 앞에 모여있는 것이 보인다. 성에 들어가 이야기를 들어보면 마고쿠군이 마나세에 들어와 있는데 그곳에 파견한 스파이들이 돌아오지 않는다며 정황을 살펴달라고 한다.

대목은 살아나지 않았다

에브라왕은 엘 일행에게 마나세의 정세파악을 부탁한다

마나세(マナセ) ~마고쿠의 기지(マゴクのきち)

마나세는 에브라의 북서쪽에 있는 작은 항구마을이다. 선착장에 있는 마고쿠병에게 말을 걸면 호수의 섬에서 일할 것인지를 묻는다. 예(はい)를 선택하면 그는 엘 일행을 북동쪽 호수에 있는 섬으로 데려간다. 그곳은 마고쿠의 기지로 베크렐광산에서 채굴한 금속으로 사람들을 시켜 그랜맘이라는 인형을 만들고 있었다. 그런데 그곳에 잠입해 있던 에브라의 스파이들에 따르면 그 금속은 강한 독성을 지니고 있어 흡입한 사람의 뼈를 녹여버리는 위험한 물질이라고 한다. 대화가 끝나면 스파이들을 따라 기지를 탈출하자.

마나세에서 노동력을 착출하고 있는 마고쿠군

작업장의 사람들은 고통을 호소하고 있다

이 인형의 용도는?

기지에 침투해 있는 에브라의 스파이들

돌아오는 길에 숙박을 하면 메도크가 살려달라고 애원하는 실프를 죽여 그 뼈를 꺼내는 장면이 보인다.

실프 : 살려주세요! 부탁이예요!
메도크 : 시작해라!
마고쿠병사 : 예!
메도크 : (죽은 실프의 뼈를 들고) 자 다음 마수…. 솔레온… 솔레온을 끌고 와라.

솔레온이 위험하다!

그랜맘(グランマム)의 동굴

전작에서는 현자들이 뼈를 재생시켜 주었으나 여기서는 모은 뼈를 그랜맘에 삽입함으로서 동료로 만들 수 있다. 그랜맘의 동굴은 마나세 북쪽과 마고쿠 북서 등지에 위치하고 있으며 각각 해당하는 뼈를 넣어주어야 사용이 가능하다. 또한 동료가 된 그랜맘은 뮤트의 씨앗(ミュートのたね)을 사용해 좀비상태에서 정상적인 마수로 만들 수 있다.

그랜맘. 전에 비해 위력이 약해진 느낌이다

싯팔(シッパル) ~베크렐광산(ベクレルこうざん)

보고를 들은 에브라왕은 유리 일행에게 남쪽의 삼각지대를 조사해 달라고 한다. 에브라 남쪽의 동굴을 지나 서쪽으로 가다보면 싯팔이라는 마을이 보인다.

이곳에서는 얼마전 북서쪽의 광산을 채굴하기 시작한 뒤로 아이들이 이상한 병에 시달리고 있다고 한다. 병원에는 온통 몸이 아프다는 아이들로 가득하다.

광물의 독성으로 인해 고통에 시달리고 있는 아이들

충분히 정보를 수집한 뒤 베크렐광산으로 향하자. 입구에 있는 병사를 해치운 뒤 광산의 심부로 들어가 보면

산더미처럼 쌓여있는 베크렐 함금 무더기를 발견 할 수 있다.

마고쿠가 꾸미고 있는 일은 대체 무엇일까?

에브라로 돌아가 왕에게 사실을 보고하면 그는 베크렐의 독을 치료하기 위해서는 마그레스의 힘이 필요하다며 부루톤행을 부탁한다.

부루톤(ブルトン)

부루톤은 시든에서 배를 타고 갈 수 있다. 왕에게서 받은 편지를 가지고 부루톤의 신전으로 가보자.

신전의 마그레스에게 왕의 편지를 보여주면 그는 사람들을 치료하기 위해 싯팔로 향한다.

학자들의 말에 의하면 메도크는 위험한 연구를 하다가 15년전 부루톤에서 추방되었다고 한다. 연구소 안에 있는 메도크의 책을 읽어보면 그가 어떤 연구를 하고 있었는지 짐작을 할 수 있다.

마수의 뼈를 꺼내어…
베크렐로 봉인한다.
아쿠아의 힘에 의해
뼈에 살이 붙는다

드디어 새로운 생명의 탄생했다…

나는 이것을… 오니라 명명한다.

마그레스에게 왕의 편지를 전해주자

메도크의 책. 정말 실멀리는 녀석이다

신전에서 나가려 하면 어떤 사람이 탑에서 무언가가 나오려 한다며 법석을 떨고 뛰어들어온다. 그에게 말을 걸어보면 아직 녀석이 탑에 있을 거라며 손을 써달라고 한다.

부루톤 남쪽의 탑은 본래 죄를 지은 자를 가두어 두는 곳인데 그곳의 죄수에게 걸어두었던 도루밍의 마법이 풀려 일이 벌어진 것이라고 한다.

위층으로 올라가다 보면 사피아라는 여자가 일행을 보고 깜짝 놀란다.

사피아: ……. 꺄아악— 살려줘! (달아나다가 돌아보고) 뭐야! 놀랬잖아! 장소를 좀 생각해가며 행동하라구! 이제 이런 곳은 정말이지 지긋지긋해. 앗! 이러고 있을 때가 아니지!

사피아와의 조우. 이 소녀가 그 위험한 죄수(?)

사피아가 서둘러 아래층으로 내려가려는 순간 부루톤의 학자가 나타나 그녀를 가로막는다.

학자: 탑을 나가는 것은 안 된다! 잊었나? 네가 얼마나 엄청난 장난을 치고 돌아다녔는지.

사피아: 어머! 제겐 신경 쓰실 것 없어요. 어서 가보시죠. 말해두지만 그렇게 쉽게는 잡히지 않는다구요. 메-.

학자: 기, 기다려-!

대화가 끝나면 탑을 돌아다니며 아이템을 챙긴 뒤 아래층으로 내려가자.

사피아: 비키라구요! 대체 어쩔셈이에요?

간즈: 아가씨 같은 가이아의 소유자가 지금 여길 나가게 되면 곤란하지….

아래층에서는 마고쿠의 가이아마스터인 간즈라는 자가 입구를 봉쇄하고 있었다.

간즈: 글쎄 안돼는 건 안 된다니까! 지금 내보낼 줄 수는 없다구! 왜 다들 말을 못 알아듣는 거지? 아, 아니….

간즈가 말하는 도중 밖에서 무언가 큰 소동이 벌어진 듯 진동이 느껴진다.

간즈: 음… 끝난 모양이군. 당신과는 또 만나게 될 것 같은 기분이 드는군.

간즈는 말을 마치고 사라진다. 사피아는 어수선한 기회를 틈타 서둘러 신전으로 향한다.

신전의 학자들에게 말을 걸어보면 마고쿠에게 바알의 서를 빼앗겼다고 한다. 바알의 서는 생명창조의 비밀이 담긴 책으로 내용이 너무 위험해서 폐기예정이었던 책이다. 간즈라는 자는 신전의 일이 진행되는 동안 문제의 소지가 있는 사피아를 붙들어두고 있었던 것이다.

학자: 베리알의 서를 빼앗기지 않은 것은 다행이지만…. 정말이지 이런 중요한 때 사피아가 바보같은 짓만 하지 않았어도….

사피아: 뭐예요! 꼭 모든게 나 때문이라는 투군요?

학자: 그래 바로 그거야!

사피아: 내가 되찾아 오겠어요! 그럼 문제없잖아요? 자 갑시다! 뭐 불만이라도 있나요? 귀여운 소녀와 함께 여행할 수 있게 된 걸 감사하라구요!

학자: 잠깐 기다리시오! 마고쿠는 바다로 둘러싸인 나라요.

학자는 유리에게 트람파로 마고쿠에 갈 수 있는 능력을 부여한다.

학자: 자 이제 마고쿠로 갈 수 있는 길이 열렸소. 밖으로 나가 트람파를 외워보시오.

바알의 서를 빼앗겼다고!?

사피아의 억지로 일을 떠맡게 되는 유리 일행

신전을 나서려 하면 에사우의 부하가 말을 걸어온다.

남자: 앗 보스! 찾고 있었어요! 브란티카에 관한 정보가 있습니다! 사룬마을에 브란티카에 대해 알고 있는 사람이 있다고 합니다.

에사우: 뭐라고!

남자: 지금 시든에 사룬행 배가 와 있습니다!

에사우: 음… 곤란한걸.

에사우는 한참을 서성이며 생각하더니 입을 연다.

에사우: 알겠다! 유리 미안하지만 나는 사룬으로 간다! 만약 무슨 일이 생기면 우리 마을의 마수를 통해 연락하게.

에사우는 말을 마치고 사룬으로 향한다.

이제 밖으로 나가 트람파를 써서 마고쿠로 이동하자.

사룬으로 떠나는 에사우

마고쿠(マゴク)

마고쿠의 대목도 시들고 있었다

GAME BOY COLOR

마을에 들어서면 크라우와 조디아는 대목을 살펴보러 가겠다고 한다.

크라우: 이곳의 나무도 말라가고 있어요…. 전 조디아와 둘이서 나무를 살릴 방법을 찾으러 가겠어요. …유리 미안해요.

이곳 마고쿠는 마수왕 그라이아스에 관한 얘기로 온통 떠들썩하다. 성에서는 간즈를 만날 수 있는데 그의 부하에 따르면 메도크가 마수의 뼈를 이용해 오니를 만들고 있다고 한다. 간즈는 메도크의 행동에 대해 한바탕 비난을 하고는 기분이 좋은지 부하들과 함께 튜로스로 놀러가려 하고 있다.

왕의 방 앞에서는 랄사를 만날 수 있다.

랄사: 정말 이상한 일이야! 내가 여기 오고 나서부터 메도크쪽 녀석들이 눈에 띄질 않아.

마고쿠병사: 나와 랄사가 솔레온을 계속 찾아봤지만 아무데도 없었어. 아마 메도크 녀석들이 끌고간 모양이야.

안으로 들어가 보면 병사들만 자리를 지키고 있을 뿐 왕과 메도크의 모습은 보이지 않는다. 그들에 따르면 왕과 메도크는 얼마전부터 계속 돌아오지 않고 있다고 한다.

방을 나가려 하면 왕과 메도크가 어디선가 순간이동 해 온다. 그들을 따라 방으로 들어가 보자.

마고쿠왕: 뭐냐 네놈들은?

메도크: 자네는 아인에서 만났던 그 친구로군. 자네도 마고쿠군에 들어오겠는가?

사피아: 무슨소릴 하는거야 바보같으니! 비알의 서를 어서 내놓으라고! 그리고 유리의 솔레온도! 당신이 어디엔가 숨기고 있잖아!

메도크: 흥! 바보같은! 너희들은 아무것도 모르고 있다. 그라이아스의 무서움을 말이야…. 비알의 서나 솔레온 모두 그라이아스를 쓰러뜨리기 위해 필요한 것이다!

마고쿠왕: 거기 병사! 여기에 있는 자들을 감옥으로 데리고 가라!

졸지에 감옥에 갇힌 신세가 된 일행. 하지만 문을 조사해 보면 곧 간즈가 와서 일행을 꺼내준다.

간즈: 어서 에브라로 돌아가게! 뭐 그렇게 고마워할 것은 없어! 메도크 녀석의 방식은 전부터 맘에 들지 않았거든!

옆에 있는 감옥에는 어떤 노인이 갇혀 있는데 그는 15년전 사건당시 2명의 아이를 몰래 피신시켰다고 한다.

메도크는 그라이아스를 막기 위해 수단과 방법을 가리지 않는다

간즈의 도움으로 감옥을 탈출하는 일행

튜로스(テュロス)

마고쿠의 감옥을 나와 에브라로 가보면 사람들은 모두 부루톤에 가 있다고 한다. 부루톤의 신전에는 왕을 비롯해 학자들이 모여 있다. 그들의 말에 따르면 휴파티아 북쪽에 마고쿠의 기지가 있는데 솔레온도 그곳에 있는 것으로 추정된다고 한다. 왕은 마고쿠가 이미 휴파티아를 향해 진공을 시작했으며 휴파티아로 가서 그들을 구해주라고 한다. 대화가 끝나면 시든에서 배를 타고 튜로스로 향하자. 튜로스에서는 랄사를 따라와 있는 메디아를 만날 수 있다. 휴파티아로 가기 위해서는 이곳 튜로스를 거쳐 다시 배를 타고 가야 하는데 선원의 말에 의하면 파도가 높아 당분간 배를 띄우지 못한다고 한다.

솔레온이 마고쿠의 기지에!?

시든에서 튜로스행 배를 탄다

랄사의 뒤를 쫓아 튜로스에 와 있는 메디아

휴파티아행 배는 운항이 중단된 상태이다

마을의 잡화점 앞에서는 에사우의 부하를 만날 수 있는데 그는 에사우가 류가온에서 일행을 기다리고 있다고 한다. 류가온은 튜로스에서 북쪽산을 지나 서쪽으로 위치해 있다.

남자가 에사우의 말을 전해준다

튜로스의 미수훈련장

여색에 빠져 정신을 못차리는 간즈. 가이아마스터 맞아?

류카온(リュカオン)~류카온광산(リュカオンこうざん)

류가온의 정원에서는 아이들이 모여 놀이를 하고 있다.

아이들: 알파와 오메가가 들면에서 만난다네. 오메가는 레테를 마시고 알파를 잊었지. 네명의 동료여 둥글게 춤을 추어라.

놀이에 나오는 가사는 무슨 의미인지 알 수 없지만 이것은 아주 오랜 옛날부터 전해내려오는 것이라고 한다.

놀이를 하고 있는 아이들. 가사에는 도대체 무슨 뜻이?

마을 입구에 있는 남자에 따르면 에사우가 동쪽의 광산에 있다고 한다.

광산에 들어서면 에사우가 일행을 기다리고 있다. 그는 배를 만들기 위해 그곳의 금괴를 손에 넣으려 하고 있었다고 한다.

에사우와 합류한 뒤 광산 심부로 들어가 보자. 그런데 도중에 있는 상자를 조사해보면 안에서 살려달라는 소리가 들린다. 뭔가 이상하지만 일단 들어가 보기로 하자. 그곳에는 광산의 황금을 지키는 마카라라는 마수가 있다. 사람들은 그의 저주에 걸려 모두 보물상자로 변해 있었던 것이다.

상자에서 사람의 말소리가 들린다

마카라(マッカラ)

마카라는 고렘과 비슷한 모양을 하고 있는데 통상공격보다는 아기라마 등 마법공격이 효과적이다. 공격력이 상당히 높아 한번에 100가량의 대미지를 입지만 동료마수를 많이 데리고 있다면 회복에 여유가 있을 것이다.

황금을 지키고 있는 마수 마카라

마카라를 쓰러뜨리면 에사우는 금괴를 가지고 준비작업을 위해 마을로 먼저 돌아간다. 상자가 되어 있던 사람들도 저주가 풀려 모두 원래 모습으로 돌아온다. 이제 튜로스로 가서 휴파티아행 배를 타자.

에서우는 여행을 위한 선박제작에 착수하기로 한다

휴파티아
(ヒュパティア)

선착장을 나와 북동쪽으로 가다보면 휴파티아가 나온다. 휴파티아는 이미 마코쿠에 당한 상태였다. 쓰러져 있는 사람들의 말을 들어보면 메도크가 이곳에서 오니를 사용한 듯 하다.

성에는 왕이 쓰러져 있는데 그는 마고쿠에게 빼앗긴 드래곤의 알을 되찾아 달라고 한다.

미고쿠에 의해 폐허가 된 휴파티아

왕은 죽어가면서 드래곤의 알을 찾아달라고 한다

기스의 아지트
(ギースのとりで)

기스의 아지트는 휴파티아의 북쪽에 위치해 있는데 이곳에서는 큰 싸움이 기다리고 있으므로 준비를 단단히 해야 할 것이다. 튜로스 등지에서 장비를 정비한 뒤 기스의 아지트로 진입하자.

기스의 아지트

아지트에는 벌써 랄사가 잠입해서 솔레온들을 구출하고 있었다.

랄사: 늦었군.

솔레온: 강해졌구나… 유리. 이제 내가 없어도 괜찮겠지…. 세월은 정말 빨리도 지나가는구나. 갓난아이였던 너와 랄사를… 마고쿠에서 데려온 게… 엊그제였던 것 같은데…. 아무도 미워하지 말거라. 이건 운명이란다….

솔레온은 마지막 말을 마치고 숨을 거둔다.

랄사: 제길… 인간녀석들…. 나는 인간들을 용서치 않겠어. 두고봐 유리. 나는 이 가이아로 세상을 바꿔주겠어.

솔레온의 최후

랄사가 자리를 뜨면 아지트내부로 들어가 보자. 메도크는 마수의 뼈로 오니 고즈키를 불러내어 일행을 공격하게 한다. 그러나 고즈키가 일행에게 쓰러지자 그는 또 다른 오니 메즈키를 불러내어 시간을 벌게 하고 자신은 도망쳐 버린다.

달아나는 메도크

고즈키(ゴズキ)/메즈키(メズキ)

오니 고즈키와 메즈키는 지금까지의 보스와는 상대도 안돼는 강력한 마수이다. 특별히 레벨노가다를 하지 않은 상태라면 정공법으로는 어림도 없을 것이다. 게다가 고즈키에 이어 회복할 기회도 없이 메즈키를 상대해야 하므로 전투력관리를 잘 해야 한다. 전투가 시작되면 우선 프림파 등을 시도해 피해를 최소화하면서 공격시간을 벌자. 둘 중 하나만이라도 혼란이나 잠에 빠뜨리면 공략은 훨씬 쉬워진다. 상태이상공격이 성공하면 정상인 쪽을 먼저 집중 공격을 해 제거한 뒤 나머지가 상태이상에서 회복되면 신속한 회복과 함께 정공법으로 상대하도록 하자. 첫 번째 고즈키와의 전투에서는 가능한한 파티원의 손실이 없도록 하는 것이 포인트이다. 메즈키와의 전투시는 초기에 피해의 신속한 회복으로 전력을 복구하는 한편 고즈키와 마찬가지로 상태이상공격으로 각개격파를 시도하면 공략이 가능할 것이다.

오니와의 전투

오니를 쓰러뜨린 뒤 일행은 메도크를 쫓아보지만 그는 이미 사라진 뒤였다. 안쪽의 감옥에서는 그곳에 갇혀 있던 스파이들을 만날 수 있다.

스파이 1: 덕분에 살았네. 하마터면 우리들까지 메도크의 시험에 사용될 뻔했지 뭔가. 녀석들은 여기서 만든 오니를 투기대회에 내보내고 있다네.

스파이 2: 정말이지 부끄럽기 짝이 없군. 스파이라는 사람이 변장을 들켜 이 모양이라니…. 암튼 우리는 지금부터 배를 타고 고쿠로 갈 걸세. 투기대회에 출전할 생각이야.

대화가 끝나면 아지트를 나와 고쿠로 향하자. 고쿠는 휴파티아의 선착장에서 배를 타고 갈 수 있다.

아지트에 갇혀 있던 에브리의 스파이들

휴파티아에서 배를 타고 고쿠로 이동한다

GAME BOY COLOR

고쿠(ゴク) ~세이렘의 대지(セイレムだいち)

선착장에 도착하면 마을로 들어가 보자. 입구 바로 왼쪽의 집에서는 투기대회의 접수를 받고 있다. 사람들의 말에 의하면 투기대회는 상당히 위험한 모양이다. 하지만 호랑이를 잡으려면 호랑이 굴에 들어가야 하는 법. 접수대에 있는 사람에게 말을 걸어 출전신청을 하도록 하자. 투기대회장은 북쪽에 있는 세이렘의 대지이다. 떠나기 전에 이곳에 와 있는 메디아와 간즈도 한번 만나보도록 하자.

이곳에서 증명서를 수령한다

랄시를 기다리고 있는 메디아

간즈는 마고쿠에서 나와 새로운 나라를 세우려 한다

세이렘의 대지로 가는 도중에는 동굴로 된 통로가 있는데 증명서를 보여주면 무사히 통과시켜 준다.

세이렘의 대지에 도착했다. 뒤에 보이는 탑이 투기장

투기장 건물 이곳저곳에는 시체가 널 부러져 있고 사람들은 모두 쓰러져 신음하고 있다. 투기장 안쪽에 도착하면 마고쿠왕과 메도크가 보인다.

마고쿠왕: 아직 살아남은 자가 있지 않은가!

메도크: …인간 따위가 저 오니를 이길 수는 없습니다!

슈라기(シュラギ)

이들은 통상공격 한방에 HP가 절반이 날아갈 정도로 강한 공격력을 지니고 있는데다 부후라마 등 전체 공격마법까지 사용하기 때문에 상대하기가 매우 괴로울 것이다. 하지만 통상공격은 그래도 회복을 돌려 버틸만하므로 일단 마카자밀 등으로 마법을 먼저 봉쇄한 뒤 프림파로 혼란을 시도하자. 혼란이 성공하면 다음은 아기다인, 후부다인 등의 마법으로 집중공격을 가하자. 공격력을 특별히 높여 놓은 마수가 있다면 통상공격을 택해도 좋다.

투기장에서 오니의 공격을 받는 일행

오니를 쓰러뜨리면 왕과 메도크는 어디론가 달아나 버린다. 일행도 이미 전투에서 느낀 바이지만 스파이의 말에 따르면 오니가 전보다 훨씬 강해졌다고 한다. 이곳에 투기대회 따위는 애초에 없었다. 투기대회는 구실일 뿐 실은 이곳에서 오니의 실전실험이 이루어지고 있었던 것이다. 또한 생존자를 없애 소문이 새나가는 것을 막았던 것이다.

에리도(エリドゥ)

한편 대목을 소생시킬 방법을 찾기 위해 여행을 떠난 크라우 일행의 종적을 추적해 보면 그들이 에리도 쪽으로 갔다는 것을 알 수 있다. 고쿠의 선착장에서 배를 타고 에리도로 향하자.

에리도 사람들에 의하면 남쪽의 마을에서 뭔가 이상한 일이 일어나고 있다고 한다. 주민들이 갑자기 사라지고 마을이 완전히 유령화 되었다는 것이다. 마을의 한 아이는 울면서 친구들이 남쪽마을의 괴물을 퇴치하러 갔다고 한다.

에리도 남쪽의 마을에 가보면 크라우 일행을 만날 수 있다.

크라우: 유리! 아이들이 우물 안으로 들어갔어요! 지금 조디아가 뒤쫓고 있어요. 부탁이에요, 도와주세요!

우물 안에는 조디아가 아이들을 데리고 있다.

조디아: 녀석은 이 안에 있어!

그곳에는 아이들이 말하던 괴물이 있는데 그것은 분노와 슬픔이 응집된 가이아였다. 그것이 형상화되어 마수와 같은 형태로 나타난 것이다.

마을 주위의 나무들이 모두 말라죽어 있다

우물 속의 아이들을 구해내자

가이아(ガイア)

생긴 것과는 달리 의외로 약체이다. 레벨이 넉넉하다면 오토모드로 해결해도 좋을 정도이다. HP에 주의하면서 정공법으로 공략하자.

사악한 가이아의 결정체

크라우: 숲이 말라가고 있었던 건 방금 그 녀석 때문인가요? …그라이아스가 아니었어… 마수 때문도 아니야…. 난 브란티카로 돌아가서 조사해 보겠어!

가이아를 처치하고 크라우는 자신의 고향인 브란티카로 떠난다. 크라우 일행이 떠나고 잠시후 사피아가 무언가 생각난 듯 입을 연다.

사피아: 브란티카? 유리! 브란티카라면 에사우가 찾고 있던 환상의 도시잖아! 어서 에사우에게 알려줘야겠다!

에사우의 일에 생각이 미친 유리일행은 서둘러 그의 고향으로 발걸음을 옮긴다.

브란티카라면 에사우가 찾던…!?

작은 마을(ちいさな むら) ~살마치아(サルマチア)

마침 에사우는 전부터 준비하던 배를 완성해 놓고 있었다.

에사우: 유리 기뻐해 주게! 배가 드디어 완성되었네!

사피아: 에사우, 내 말에 놀라지마요! 크라우란 사람 실은 당신이 찾고 있던 브란티카 사람이었어요!

에사우: 뭐라고! 그런데 그 아이는 지금 어디 있지? 브란티카는 어디에 있는 거야! 뭐… 모른다고? 음…어쩐다…. …좋아! 여기서 고민하고 있어봐야 아무 소용이 없잖아. 그 아이를 찾는 거야. 여기서 남쪽으로 가면 부루톤이 있다. 그곳을 지나 더 남쪽으로 내려가면 딜 대륙이 나오지. 내 배를 타고 딜 대륙으로 가자. 우선은 그곳에서 정보를 수집하는 거야!

마을을 나와 보면 동쪽해안에 에사우의 배가 있다. 부루톤을 지나 남쪽으로 내려가다 보면 대륙 북부에 마을이 하나 보인다. 이곳은 이름 없는 작은 마을로 여러 가지 정보를 얻을 수 있다. 스타너클은 무기로도 사용되지만 본래 돌을 깨뜨리는 도구이다. 그리고 동쪽의 섬에는 공중에 뜨는 힘을 가진 광석이 있다고 한다. 또한 남쪽 대륙의 살마치아라는 마을 남쪽 어딘가에 비공정이 묻혀 있다는 사실도 알 수 있다.

이제 배를 타고 직접 이동이 가능하다

작은 마을에서 정보를 수집한다

이제 배를 타고 다시 남쪽으로 더 내려가 살마치아 마을로 가보자. 하지만 살마치아에서 남쪽으로 가기 위해서는 장로의 허가가 필요하다고 한다. 장로의 집으로 가서 장로를 만나보자.

장로: 사피아, 남쪽으로 가면 안 된다! 그곳에는 랑카인이 봉인되어 있어. 아무리 네가 손녀라 해도 그건 허락할 수 없다. 그건 그렇고 유리라고 했던가…. 자네의 이름을 부르는 가이아가 느껴지는데 곧 끊어지려 하고 있어. 고쿠로 가보도록 하게. 서두르는게 좋아.

장로는 남쪽 지역의 출입을 허락하지 않는다

장로의 말에 따라 고쿠로 가보자. 배는 자동으로 따라가므로 트람파로 이동해도 상관없다. 그곳에는 어찌된 일인지 메디아가 사라지고 없다. 선착장의 선원에게 말을 걸어보자.

선원: 얼마전 이곳에 배를 정박시키고 있던 녀석들은 해적이었다네.

간즈: 그 아이를 끌고 갔던 녀석들이… 해적이었군! 내가 그걸 간파하지 못했다니…. 그 아이를 구하러 가야겠어!

대화가 끝나면 고쿠서쪽의 섬에 있는 해적들의 아지트로 향하자.

메디아가 납치되었다!

해적의 아지트 (かいぞくのアジト) ~카놋사 섬 (カノッサのしま)

해적들의 아지트에는 조무래기 해적 2명과 두목이 있는데 모두 하나같이 약체이므로 간단히 해치울 수 있을 것이다. 아래층으로 내려가 보면 해적에게 잡혀온 소녀들과 메디아가 보인다.

메디아: …나 실은 좀 심술을 부렸어. 랄사가 너무 와주질 않아서 조금 걱정을 시키려고…. 해… 하지만 그런다고 해서….

간즈: 그 랄스 녀석! 나는 여자를 울리는 녀석만은 용서할 수 없다구!

간즈는 괜히 흥분하면서 혼자 트람파를 사용해 어디론가 사라져 버린다

이곳의 해적들은 두목을 비롯해 모조리 약체이다

간즈는 남의 일에 이상하게 과민반응을 보인다

고쿠에는 간즈의 부하들이 와 있는데 그들에 의하면 간즈가 카놋사 섬에서 처형될 예정이라고 한다. 대체 어디로 날아갔다가 잠깐 사이에 그 지경이 된 건지…. 하긴 마고쿠 입장에서 보면 간즈는 반역자이니 그쪽으로 갔다면 당연한 일이긴 하지만 말이다. 어쨌든 동료를 버려둘 수는 없으니 카놋사로 가보자. 카놋사는 마고쿠 서쪽의 작은 섬에 있다.

간즈가 처형 위기에 놓여 있다고!?

카놋사에 들어가면 마고쿠병사가 간즈를 데리러 온건 아니겠지? 하고 묻는다. 여기서 아니오(いいえ)를 선택하면 전투에 들어간다. 병사를 쓰러뜨린 뒤 안으로 들어가 보면 감옥에 간즈가 갇혀 있는 것이 보인다.

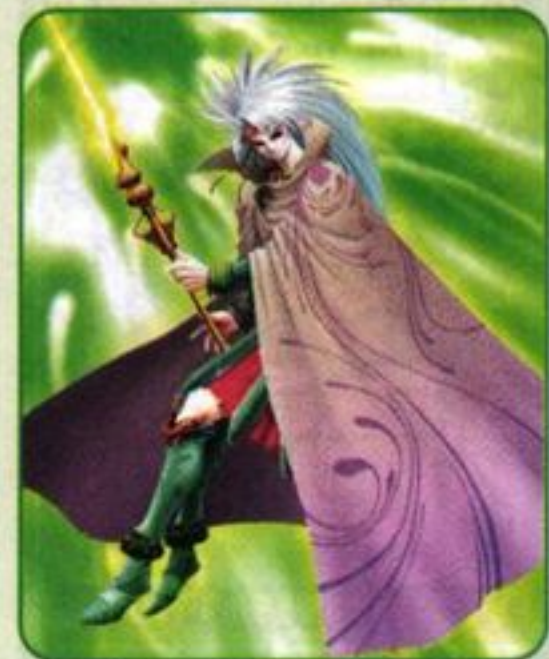
카놋사의 섬에 도착한 일행

간즈: 내가 약해진 것일까. 랄사에게 그렇게 간단히 당하다니! 하지만, 납득이 가질 않아…. 좀 미안하지만 시험을 좀 해봐야겠어! 자, 유리! 1대1승부다!

간즈(ガンズ)

간즈는 대화 도중 갑자기 싸움을 걸어오므로 대화를 시작하기 전에 체력을 회복시켜 두어야 한다. 간즈를 너무 강화시켜 두지만 않았다면 무리가 없을 것이다. 웬만하면 서로 한번씩 공격을 주고받아도 그냥 이길 수 있다. 또한 간즈가 사용하는 마법은 거의 초, 중급 정도이므로 그다지 위협이 되지 않는다. 유리의 아기다인을 사용하여 제압하도록 하자.

간즈와의 대결

간즈: 자네보다도 랄사쪽이 더 강해. 녀석은 그 가이아로 마계…. 그래 마계를 만든다고 했어! 마고쿠로 가자! 랄사를 막아야해!

라마의 탑(ラーマのとう)

스토리 진행과는 별반 무관하지만 배로 인해 어느 정도 이동의 자유가 생긴 이 시점에서 한번 공략해 볼만한 던전이다. 라마의 탑은 사룬 남쪽의 다리를 지나 동쪽에 있으며 사룬에서의 정보에 의하면 탑은 만월을 전후해서만 그 모습을 드러낸다고 한다. 탑안에서는 워프포인트를 통한 이동이 이루어지는데 거의 일본도에 가까우므로 헤맬 일은 없을 것이다. 아이템을 챙기면서 최상층으로 올라가면 이곳의 보스 볼보가 기다리고 있다. 그녀는 강한 자를 좋아한다며 힘에 자신이 있느냐고 묻는데 대결에서 이기면 문라이트의 마법을 전수해 준다. 문라이트는 달의 상태에 따라 그 위력이 달라지는데 만월일 때가 가장 강력한 힘을 발휘한다.

라마의 탑

여기서 아래쪽으로 들어간다

볼보와의 대결

문라이트는 달의 상태에 따라 위력이 달라진다

마고쿠(マゴク)

마고쿠에 가보면 오니가 멋대로 난동을 부리기 시작해 성안은 매우 위험하다고 한다. 1층에 있는 오니를 쓰러뜨린 뒤 왕의 방으로 가보자. 그곳에서는 통제력을 잃은 오니가 자신을 만든 주인인 메도크에게 다가가고 있었다.

메도크: 저쪽으로 가라 바보 같은 녀석! 나는 네놈의 주인이란 말이다! 명령을 들어라! 그… 그만둬! 으…으아아아악—.

메도크는 오니의 손에 죽고 만다. 그는 오직 오니를 강하게 만드는데만 집착하다가 결국 이런 비참한 결과를 초래한 것이다. 오른쪽의 방에는 마고쿠왕이 쓰러져 있다.

마고쿠왕: …스스로 만든 오니에게 죽다니…. 후후… 하하하…. 15년 전 갓난아이를 죽였을 때 마고쿠의 파멸은 이미 운명 지워졌던 거야.

랄사: 증오… 그리고 살육…. 오니는 인간의 본성을 그대로 드러내고 있었어.

랄사는 옆에 있던 바알의 서를 불태워 버린다.

랄사: 세계는 언제나 슬픔으로 가득 차 있다. 유리, 나는 마계를 만들거야! 모든 분노와 증오를 마계로 모아 가이아가 지배하는 세상을 만드는 거야!

메도크는 자신이 만든 오니의 손에 의해 죄후를 맞는다

랄사는 인간세계에 회의를 느끼고 마계를 만들기로 결심한다

아샤기(アシャギ)/라오우(ラオウ)

이전의 오니에 비해서는 확실히 강해졌지만 정상적으로 성장해 온 파티라면 문제가 없을 것이다. 전력 차가 확실하다면 그냥 오토모드를 사용하고 다른 오니를 상대했을 때와 마찬가지로 상태이상공격을 이용한 각개격파로 나가자.

성밖으로 나와보면 사람들이 문 앞에 모여 있다.

간즈: 왕과 메도크가 오니에게 당하고 말았어…. 뭐 오니는 해치웠지만 말이야.

마고쿠병사: 대장 이제 어떻게 하실 생각입니까? 누가 마고쿠를 다스리겠습니까? 대장이야말로 마고쿠왕으로 정말 어울리는 인물이라 생각합니다!

간즈: 잠깐만… 지금 그게 아니잖아!

여자: 저희들도 부탁 드릴게요.

간즈: 여자를 데려오다니 이건 비겁하잖아! …정말이지 이래서는 도저히 거절할 수가 없잖아. 난 이 마을에 남아야겠어! 미안해 유리.

여자에 약한 간즈는 그렇게 어영부영 마고쿠의 왕이 되어버리고 만다.

마고쿠의 새로운 왕이 탄생하는 순간

마을에서 숙박을 하면 꿈에 랄사가 나타난다.

랄사: 유리 이제 나는 슬슬 마계를 만들겠어! 장소는 살마치아 남동쪽. 그곳에 가이아를 충돌시켜서 공간을 왜곡시키는 거야.

살마치아(サルマチア)~브란티카(ブランティカ)

이제 문제의 살마치아 마을로 가보자. 마을 사람들은 모두 랄사의 소문을 듣고 피난을 떠났다고 한다. 마을 남쪽의 출구를 통해 마을을 나와 동쪽에 있는 사당으로 가보자. 장로는 그동안 너무 위험해서 봉인시켜 두었다는 마법 랑카인을 사피아에게 전해준다. 사당에서 남쪽으로 더 내려가면 비공정이 묻혀 있는데 배를 띄우기 위해서는 라피스라는 물질이 필요하다고 한다. 비공정 동쪽에는 보이지 않는 입구가 있는데 안에는 뮤트의 씨앗과 룬이 들어 있다. 세계에는 이러한 숨겨진 비밀장소가 상당수 있으므로 의심가는 곳이 있으면 한번씩 지나가 보도록 하자.

사당에서 장로에게 랑카인을 얻는다

배를 띄우기 위해서는 라피스가 필요하다

이곳이 비밀장소의 입구

라피스를 얻기 위해서는 스타너클이 필요하므로 일단 이름 없는 작은 마을에서 스타너클(スターナックル)을 구입한 뒤 동쪽의 섬으로 가자. 라피스가 있는 섬은 약간 동북쪽에 위치해 있다. 섬의 최심부에서 라피스를 손에 넣을 수 있을 것이다.

GAME BOY COLOR

스타너클을 사용해 바위 속의 라피스를 꺼낸다

라피스가 있는 섬의 남쪽에는 또 하나의 섬이 있는데 이곳은 일찍이 그라이아스가 살았던 섬으로 아가사의 바위굴과 루시펠리움이 있다. 포스의 방패, 자인의 갈퀴 등 강력한 아이템이 많이 있으므로 한번 들러주도록 하자. 또한 아가사의 바위굴에서는 그라이아스의 서도 볼 수 있는데 제 5 혹성이 파괴되었던 원인은 검은 가이아 때문이었다고 한다.

그라이아스가 살았던 섬

이제 다시 비공정으로 가서 배의 조종실에 라피스를 끼워 넣자. 그러면 진동과 함께 비공정이 하늘로 날아오를 것이다. 이제 완전한 이동의 자유가 생긴 것이다.

우선 작은 마을 남쪽의 고지대에 있는 브란티카로 가보자. 마을에 들어서면 에사우는 급한 마음에 신전쪽으로 먼저 달려간다. 그를 따라 신전으로 가보자.

에사우: 브란티카에 가면 어떤 소원이라도 다 이룰 수 있다고 들었소만. 나의 아내와 아이를 살려주시오! 부탁이오!

신관 1: 소생의 지식 네크로노미콘은 이미 1000년 전에 버렸소.

신관 2: 만약 그게 있었다 해도 도와줄 수는 없소! 운명에 거역하는 것은 포스에 반하는 행위요!

에사우: 운명… 운명이라고…. 듣기 싫어! 그런 건 엿이나 먹으라지! 유리 나는 아무것도 필요 없어… 아내와 아이만 살아난다면 내겐 더 이상 바랄 것이 없다고.

천신만고 끝에 찾은 브란티카의 환상이 깨어지자 에사우는 몹시 낙심하여 고향으로 돌아가 버린다.

이곳이 환상의 도시 브란티카

아내와 아이의 소생을 부탁하는 에사우

신전안쪽에서는 크라우 일행을 만날 수 있다.

크라우: 말라버린 숲에서 싸웠던 내석의 정체를 알았어요. 내석은 검은 가이아. 바로 슬픔과 증오로 이루어진 가이아지요.

조디아: 검은 가이아는 인간과 마수의 마음이 만들어낸 괴물이야.

왼쪽의 방에는 조디아 같은 모습의 인형들이 있는데 그것은 1000년 전에 만들어진 도우라는 것으로 인조인간과 비슷한 존재라고 한다. 그런데 본래 도우는 인격이 없는 로봇에 불과한데 조디아만은 자신의 의지를 가지고 행동하는 특별한 케이스라고 한다.

앗! 복제 조디아다!

이곳에서 숙박을 하면 랄사의 모습이 또 나타난다.

랄사: …준비는 끝났다. 자 강한 가이아의 소유자여! 저주받은 자들이여! 모두 마계로 모이거라!

마계로 통하는 입구가 나타난다

랄사는 이미 마계를 만들고 세계의 가이아를 끌어들이고 있었다. 일행은 랄사를 저지하기 위해 마계의 입구로 향한다.

마계의 입구 (まかいのいりぐち)

이곳은 마계로 통하는 길목이니 만큼 나타나는 적들도 만만치가 않다. 준비가 되면 안으로 들어가 랄사를 만나보자.

랄사: 분노…증오… 그런 가이아를 가진 자들이 마계에 모여들고 있다…. 유리, 이 세계에는 마계가 필요한 거다. 자 간다!

랄사를 말을 마침과 동시에 유리를 공격해 온다.

랄사(ラルサ)

어린 시절부터 함께 자란 유리의 절친한 친구 랄사와의 대결이다. 여기서는 간즈 때와 마찬가지로 유리 1명만이 전투에 참가한다. 랄사의 공격은 그리 위협적이지 않지만 마법봉쇄를 사용하는 경우가 있으므로 회복을 위해서는 마나 등의 아이템을 준비해야 할 것이다. 마법을 사용할 수 있는 동안에 최대한 아기다인을 사용한 뒤 직접공격으로 전환하자.

랄사와의 대결

랄사: 너와는 언젠가 한번 싸워보고 싶었다. 마수왕 그라이아스… 너와 말이다. 이제 이것으로 아쉬울 것은 없다. 나는 자신이 그라이아스라 생각하고 있었다. 하지만… 마수… 식물… 모든 존재에게 사랑받는 자. 그것이 바로 그라이아스다. 네 주위를 둘러봐라. 대답은 이미 나와 있을 것이다. 아가사에서 발견한 물건이다. 이걸 가지고 가라. 이로서… 겨우 메디아에게로 갈 수 있게 되었군… 그럼 안녕….

랄사의 최후

랄사가 말한 상자에는 옛의 지팡이가 들어 있었다. 사피아는 지팡이를 한참 응시하더니 말을 꺼낸다.

사피아: 그거 본적이 있어…. 언제인지는 잘 기억나지 않지만 틀림없어.

이제 브란티카의 크라우에게 가보자.

그라이아스의 부활

크라우: 무슨 일이지? 사피아?

사피아: 봐, 크라우. 당신 이걸 본 기억이 없어? (크라우에게 옛의 지팡이를 보인다)

크라우: 어째서지…. 나 그거 본적이 있어. 하지만 어디서 봤는지는 기억이 나질 않아.

사피아: 역시 당신도! 나도 그렇다고!

크라우: 이상해…. 어쩐지 그걸 보고 있으면 슬프고 괴로운 느낌이 들어…. 하지만 너무나도 그립고 따뜻해….

사피아: 우리들 모두 먼 옛날에 만난 적이 있는 거야. 에사우… 간즈… 유리도….

크라우: 어째서지… 나 눈물이 멈추질 않아…. 유리… 유리… 나 당신을 알고 있어.

사피아: 자, 어서 에사우와 간즈를 만나러 가보자! 뭔가 더 생각이 날지도 모르잖아.

조디아: 나는 이날이 오길 기다리고 있었다…. 다시 그라이아스 너와 만날 날을.

그라이아스와 그 동료들의 환생?

대화가 끝나면 우선 마고쿠의 간즈를 만나보자.

간즈: 무슨 일이야? 모두 한데 모여서?

사피아: 간즈, 당신도 기억이 있을거야…. (옛의 지팡이를 꺼내 보인다)

간즈: 그런게 있을리… 우웃…. 머리가 아파…. 피비린내… 비명소리… 혹성이… 우리들의 별이… 제길… 어떻게 된 거지. 우리는 검은 가이아에 죽임을 당한거야! 먼 옛날… 다시 태어나기 전에 한번….

크라우: 그렇다면 우리들은… 2000년 전에 유리와 함께 검은 가이아와 싸웠던 거군.

간즈: 그래 하지만 우리들은 쓰러지고 제 5 혹성은 붕괴되었지. 그리고 사람들은 이 별로 달아났어.

크라우: 하지만 우리는 인간들만을 위해서 싸운 것은 아니야….

간즈: 친구를 위해서…. 사랑하는 여자를 위해서…. 만물의 어머니 대지에 살아가는 모든 생명을 지키기 위해. 이번에야말로 결판을 내주겠어.

검은 가이아와의 싸움은 아직 끝나지 않았다

일행은 자신들이 옛날 검은 가이아와 싸웠던 그라이아스와 그 동료들의 환생이라는 것을 알 고 그 싸움에 종지부를 찍기로 결심한다. 그런데 지금의 힘으로는 그것은 불가능한 일이다. 그라이아스와 그들이 자신의 진정한 힘에 눈을 떠야하는 것이다.

브란티카의 한 신관은 그라이아스 부활의 비밀은 옛 부터 전해 내려오는 노래에 숨겨져 있다고 했다. 류카온의 노래에는 돌멘… 즉 돌이 모이는 곳에서 영혼이 되살아난다는 구절이 있다. 세계의 중심에 있는 섬으로 가보자. 위치는 사룬의 북서쪽 부근이다. 그곳에 있는 스톤서클이 바로 그라이아스의 부활이 이루어지는 장소였던 것이다.

유리: 목소리가 들려 무언가가 부르는 소리가….

사피아: 그때도 지금과 같았어.

크라우: 유리를 둘러싸고 마지막 인사를 나누었지.

간즈: 그래 맞아! 그걸로 귀여운 여자와도 영영 이별이었어.

조디아: 우리들은 다시 만날 것을 약속하였고 지금 그 소원은 이루어졌다.

잠시 후 동료들의 모습이 사라지면서 그라이아스의 목소리가 들려온다.

> 눈을 떠라 유리… 모든 것의 목소리에 귀를 기울여라. 너와 함께 살아온 사람들의 가이아가 여기로 모이고 있다. 영혼은 불멸이다…. 너는 나이고 나 역시 유리이다…. 대목이 길을 인도할 것이다….

그라이아스의 부활

일행은 그곳에서 포스의 힘을 각성한다.

이제 마지막 동료인 에사우를 찾아가 보자. 그는 지금 실의에 빠져 일행의 말을 들으려 하지 않으므로 우선 밖에 있는 대목의 인도를 받자.

대목: 생명에는 한정된 시간이 있기 때문에 사랑하는 마음이 생겨나는 겁니다. 에사우에게 전해 주세요. 이리아와 란드는 언제나 당신을 지켜보고 있다고….

에사우는 유리의 말을 믿지 못하는 표정이지만 일단 대목으로 가보기로 한다. 그곳에서 에사우는 죽은 아내와 아들의 모습을 보게 된다.

이리아: 모두를 구해 주세요. 내가 사랑했던 이 대지를 지켜 주세요. 에사우… 사랑해요.

란드: 아버지가 그렇게 겁쟁이라니 실망이에요! 아니, 그건 거짓말이에요. 사실은 아버지가 정말 좋아요… 아버지가 좋아요….

에사우: 환상이든 뭐든 좋아. 더 이상 방황하지 않겠어. …이리아와 란드가 사랑했던 이 대지를 지킬거야!

에사우는 일행과 함께 싸우기로 결심한다

에사우는 진실을 믿고 마음을 열면서 포스의 힘에 눈을 뜬다.

이제 브란티카의 대목으로 가보자.

대목: 마계에 검은 가이아를 봉인하는 겁니다! 그 외에 녀석을 물리칠 방법은 없습니다. 이것을 당신에게 드리겠습니다. 마계의 입구에서 생명의 빛을 사용하는 겁니다. 그러면 녀석은 틀림없이 나타납니다.

대화가 끝나면 대목에게서 받은 생명의 빛(いのちのひかり)를 가지고 만반의 준비를 갖춘 뒤 마계의 입구로 향하자.

대목에게서 생명의 빛을 받는다

최후의 결전

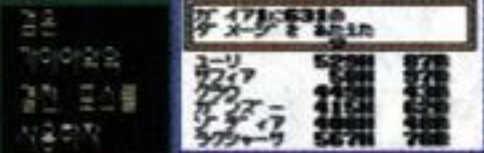
마계로 통하는 문 에 생명의 빛을 사용하면 공간이 뒤틀리면서 일행은 마계로 들어가게 된다.

입구 부근에는 회복의 샘이 있으므로 이곳을 베이스로 삼아 레벨을 올리는 것도 괜찮다. 통로를 따라 계속 나아가면 이윽고 검은 가이아가 나타난다.

이곳에서 생명의 빛을 사용한다

가이아(ガイア)

드디어 마지막 결전이다. 이 검은 가이아는 에리도 남쪽 마을에서 만났던 녀석과는 차원이 다르다. 아무리 HP가 많아도 일격사 당하기가 일쑤이다. 먼저 파티의 구성을 살펴보자. 마법을 다양하게 사용할 수 있는 인간으로 모두 채워도 상관없지만 캐릭터에 따라서는 무기를 장비 시킨 고급 마수 쪽이 유리할 수도 있다. 6명의 동료가 모두 모인 후의 파티변경은 여관에서 실시한다. 다음은 공격방법인데 기본적으로 포스가 정석이다. 성공률은 낮지만 위력은 다른 마법과 비교가 되지 않기 때문이다. 통상공격이나 기타 마법공격으로는 큰 효과를 기대하기가 어렵다. 포스외에는 문라이트와 랑카인 정도가 쓸만하다 하겠다. 또한 공격시간을 벌기 위해서는 계속적인 회복이 필요하다. 한명이 파나케어를 대주면서 크라우나 기타마수가 메디아한을 계속 사용하도록 하면 전멸사태는 피할 수 있을 것이다. 이러한 식으로 파티를 유지하면서 포스를 계속 성공시켜 나가면 잠시 후 가이아의 최후를 볼 수 있을 것이다.

검은 가이아와의 결전 포스를 사용하자

전투에서 승리하면 검은 가이아는 마계로 빨려 들어가고 마계의 입구는 무너져 버린다. 이제 제 3혹성에도 진정한 평화가 찾아온 것이다.

클리어후의 플레이

전작과 마찬가지로 「라스트 바이블2」에서도 클리어후의 여행이 가능하다. 다 모으지 못한 뼈나 비밀장소를 찾아보는 것도 재미있지만 관심의 초점은 역시 숨겨진 캐릭터일 것이다. 이번에도 대전의 히든카드로 사용할 강력한 캐릭터를 동료로 얻을 수 있는데 그중 일부만 소개하면 다음과 같다.

GAME BOY COLOR

지하철 안에서도 실황 야구를 즐길 수 있는

파워 프로군 포켓

パワプロクンポケット

제작사	코나미
장 르	스포츠
발매일	발매중
발매가	4,500엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

GB용 「파워 프로군 포켓」은 모두 3장으로 구성되어 있으며, 새로운 이동 커맨드를 채용하는 등 코나미 오사카팀(실황 야구를 만드는 코나미 지사)의 새로운 시도를 엿볼 수 있는 게임이다. 또한 게임 내용이 비교적 짧기 때문에 N64에 비해 빨리 게임을 클리어 할 수 있을 것이다.

초기화면

석세스(サクセス)	석세스 모드를 실행한다
대전(對戰)	컴퓨터와 대전을 한다
데이터(データ)	GB에서 키운 선수의 패스워드를 얻어서 N64용 「실황 파워풀 프로야구 6」에 옮길 수 있다

이것이 초기화면

게임메뉴

게임 메뉴 화면

A. 연습(練習をします)

1. 메인 메뉴로 돌아가기(メインメニューにもどります)
   - B버튼과 같은 효과로 메인 메뉴로 돌아가는 곳이다.
2. 런닝(ランニングをします)
   - 근력 외에도 터프도를 올릴 수 있는 연습이다. 초반에는 터프도가 낮으므로 반드시 런닝을 통해서 몸을 단련해야 한다.
3. 근력 트레이닝(筋トレをします)
   - 알통 강화 훈련으로 근력을 올려준다. 슬러거를 만들기 위한 메뉴.
4. 대시 연습(ダッシュの練習をします)
   - 민첩성과 기술을 올리는 메뉴로 주력을 올리기 위한 메뉴.
5. 휘두르기(おぶりをします)
   - 기술과 근력을 올리는 메뉴로 가장 자주 쓰이는 연습이다.
6. 토스 배팅(トスバッティングをします)
   - 근력과 기술을 올리는 연습이다.
7. 노크(ノックをします)
   - 민첩성과 기술을 올리는 연습이다.
8. 스트레치(ストレッチをします)
   - 몸을 유연하게 하여 체력과 터프도를 올린다.

♥참고: 노크-야수의 수비연습을 위해 공을 쳐주는 일

연습 메뉴

B. 헤매기(うろつきます)

1. 고쿠아쿠 고교(ごくあく高校)
   - 교실, 음악실, 옥상, 축구부, 가라데부, 육상부 등이 있으며 각각 동료를 얻을 수 있다.
2. 오락실(ゲームセンター)
   - 각종 미니 이벤트를 통해 동료와 우호도를 올릴 수 있는 곳이다.
3. 신사(じんじゃ)
   - 자주 가면 연습할 수 있는 이벤트를 볼 수 있으며, 주인공의 라이벌인 이카리를 볼 수 있다.
4. 강가(かわら)
   - 연습 코스로 이용되는 곳.
5. 편의점
   - 성질 나쁜 남자 직원이 있는 곳.
6. 집
   - 주인공의 앨범과 어머니가 돌아가신 이유를 알 수 있다.

어디로 갈까

학교에서 동료를 모으자

C. 전화(電話をします)

요코 선생에게 전화를 걸 수 있다. 컨디션을 올려 준다.

D. 방해작전(ぼうがいさくせんをします)

대전할 상대팀에게 각종 사건을 일으켜 게임을 보다 유리하게 이끌어 나가고자 할 때 사용하는 커맨드.

E. 회복(かいふくします)

체력을 회복한다. 만약 부상당했을 경우 오른쪽에 아이콘이 하나 더 늘어난다.

F. 능력 업(能力をアップします)

주인공의 능력을 올리기 위한 장소로 특수능력을 올리기 위한 수치는 다음과 같다

능력	조건
1. 애버리지 히터(アベレージヒッター)	미트 커서 B이상 필요 민첩성 59, 근력 19, 기술 59
2. 파워 히터(パワーヒッター)	파워가 120이상 필요 민첩성 9, 근력 90, 기술 18
3. 번트○ (バント○)	번트 성공률이 오른다 민첩성 0, 근력 0, 기술 27
4. 대좌투수○ (對左投手○)	좌투수에게 강하다 민첩성 19, 근력 0, 기술 49
5. 찬스○ (チャンス○)	찬스에 강해진다 민첩성 9, 근력 0, 기술 9
6. 내야 안타(內野安打)	주력이 120이상 필요 민첩성 79, 근력 0, 기술 39
7. 헤드 슬라이딩(ヘッドスライディング)	헤드 슬라이딩을 할 수 있다 민첩성 18, 근력 0, 기술 18
8. 도루○ (とう塁○)	주력이 120이상 필요 민첩성 54, 근력 0, 기술 27
9. 송구○ (そう球○)	견력 100이상 필요 민첩성 19, 근력 19, 기술 49
10. 캐처○ (キャッチャ○)	포수를 잘 보게 된다 민첩성 19, 근력 19, 기술 49
11. 캐처◎ (キャッチャ◎)	캐처 ○이 필요 민첩성 19, 근력 19, 기술 59
12. 부딪히기 (體あたり)	부딪히기를 할 수 있다 민첩성 0, 근력 27, 기술 0
13. 블록 (ブロック)	블록(상대방을 방해)할 수 있다 민첩성 0, 근력 37, 기술 18

G. 능력 데이터 보기(能力データをみます)

주인공과 팀 동료의 능력을 볼 수 있다.

H. 시스템 메뉴(システム メーニュ)

게임을 저장하는 메뉴이다.

프롤로그

(오늘부터 여기가 내 학교란 말이지. 왠지… 꾀죄죄한 느낌이 드는 학교구만.)

마사루 : 전학 온 마사루라고 합니다. 잘 부탁드립니다.

선생님 : 자, 마사루는 가메다(かめだ) 옆자리에 앉아.

가메다 : 안녕, 나는 가메다야. 우리 친하게 지내자. 너의 취미는 뭐야?

마사루 : 취미라고 하기에는 좀… 사실 지금까지 계속 야구만 해왔어. 이 학교에서도 야구부에 들어갈 생각이야.

가메다 : 엣, 야구부? 너도 곧 알게 될 테지만 더 이상의 말은 않겠어. 야구부에는 들어가지마. 우리 학교에는 그다지 착실한 부가 많지는 않아. 그 중에서도 가장 지독한 곳이 바로 야구부야.

마사루 : 뭐, 뭐야, 이것은! 이것이 야구부란 말인가?

가메다 : 그러니 다른 부로 들어가.

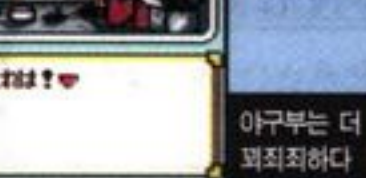
마사루 : 아니야. 나는 이 야구부에 들어가겠어. 그리고 야구부를 다시 일으켜 세울 거야! (반드시 프로 야구로!)

가메다 : 그건 무리라고 생각하는데!

주인공의 어릴 적친구 아스카

부상에는 항상 주의할 것

전학 온 주인동

야구부는 더 꾀죄죄하다

제 1장 여명편(고교 1학년)

부제 : 야구부여 재건하라!

9/2주

아스카 : 안녕, 마사루.

마사루 : ? 앗, 아스카?

아스카 : 오랜만이야. 초등학교 이후론 처음이네. 같은 반이란 걸 알고 놀랐어.

마사루: 미, 미안. 전혀 알지 못했어.

아스카: 당연하지. 저번 주는 아파서 쉬었거든.

마사루: 앗! 그럼 아직도 심장이 안 좋아?

아스카 : 응. 마사루, 너도 너무 무리하게 연습은 하지마. 그러다 부상이라도 당하면 끝장이잖아. 그러니 체력이 떨어진다 싶으면 푹 쉬면서 보충하라구.

9/3주

가이도: 어이 신입. 연습은 잘 되가?

마사루: 예.

가이도: 연습을 열심히 하는 건 좋지만 부상은 조심해야 돼. 우선 연습에서 런닝(ランニング)을 해 터프한 몸을 만드는 게 좋아.

마사루: 그런데 가이도 선배, 다른 사람은 전혀 연습을 안 하네요.

가이도: 뭐, 야구하기 위해 이 부에 들어 온 것이 아니니까.

마사루: 그렇다면 그들에게 열심히 연습하는 모습을 계속해서 보여주면 그들도 힘을 내지 않을까요?

이 사고로 부원은 2명밖에 없다

9명을 모으라는 교도선생

가메다가 야구부로!

9/4주

(15-9로 파워풀 고교에게 깨진 후 쓰러져 가는 건물에서 반성 미팅을 갖는 고쿠아쿠 야구부)

선배 : 가이도! 네가 제대로 하지 않았기 때문에 진 거야!

가이도 : 그, 그런. 분명히 도시락에 겨자를 듬뿍 넣었는데.

선배: 시끄러워! 선배에게 말대답하지마! (퍽퍽)

마사루 : 서, 선배, 그만두세요! 그런데 겨자를 넣은 도시락이라니?

가이도: 시합 전 상대팀의 선수에게 먹이는 거야. 그 외에도 투수를 부상시키거나…

마사루 : 그, 그건…

선배 : 시끄러워! 우리 학교의 전통적인 「작전」이다.

마사루: 연습도 하지 않고 그런 짓을 한단 말입니까!

선배: 뭐라고? 너 죽고 싶어!(퍽퍽) 뼈 2, 3개는 부러질 테니 각오해!

가이도: 도망쳐, 마사루! 이쪽이야!

선배: 기, 기다려!

가이도: '기다려'라고 한다고 기다릴 녀석이 있을까! (털썩) 어이 마사루! 뭔가 해결방법이 없을까? (쿵쿵)

마사루: 우와, 문이 부서져! (피식) ? 피식 (우지끈) 우지끈이란 건…

가이도 : 어이, 이 빌딩 무너져!

마사루: 선배들, 그렇게 뛰어 다니면 안돼요. 우왓! 이젠 안돼! 도망치자! (우르르르… 삐뽀삐뽀… 선배들은 모두 병원에 실려가고 마사루와 가이도만이 남겨졌다.)

??? : ㅎㅎㅎㅎ

마사루: ? 누구지?

가이도: 교도선생이지. 몰랐어?

교도선생: 페부. 야구부는 페부야. 전부터 문제만 일으키고 인식도 그다지 좋지 않았잖아. 게다가 부원 2명이서 야구는 못하겠지?

마사루: 그, 그런! 사고로 부원이 줄어든 것입니다. 야구를 하고 싶은 사람은 많으니까, 9명 정도는 곧 모을 수 있어요.

교도선생: 어, 그래? 그렇다면 다시 한번 기회를 주지. 내년까지야. 그때까지 9명을 모아. 투수도 반드시 있어야 돼. 그럼(가이도는 이런 야구부가 싫다며 떠나고, 대신에 가메다가 포수로 들어온다).

어쩌다 악의 소굴로 들어온 주인공이지만, 다행히도 날라리였던 선배들이 모두 사고를 당해 사라지게(?) 된다. 그러나 부원은 주인공과 가메다 밖에 없는데… 우선 야구부에 들어 올 부원을 모아야 하는 것이 여명편의 목적이다. 부원을 모으기 위해서는 다른 부에서 활동하고 있는 학생을 빼와야 하지만 그들은 미니게임에서 이겨야만 동료가 되어 주겠다고 말하는데… 제 1장의 클리어 조건은 부원 모으기지만, 좋은 선수를 얻기는 힘들다. 부원을 모으기 위한 미니게임에 대해서 설명해 보기로 한다.

붕어빵 3형제

담임인 요코가 고문을 맡아 준다

미니 게임

음악실 - 미즈하라(みずはら)

마치 비트 매니아처럼 음표에 맞춰 버튼을 누르는 게임이다. 쉼표가 나오면 버튼을 눌러도 소용없고, 음표가 나와야 점수를 얻을 수 있다. 방향은 키패드로 움직일 수 있고 정확한 위치에서 버튼을 누르면 최고 5점까지 얻는다. 비교적 간단한 게임이다.

음악실에서의 한판

축구부 - 밥(ボブ)

공을 뺏기지 않고 골대까지 간 다음 득점을 올려야 하는 게임이다. 중간에 요코 선생이 비기를 알려 주기도 하는데, 항상 화면 좌측에 있으면서 가능한 한, 화면에서 상대 선수를 사라지게 하는 것이 중요하다. 또, 달려오는 선수는 가까이 오게 만든 다음 슬라이딩을 해 살짝 피하는 것이 좋다. 상대 선수를 한꺼번에 끌고 다니면 넓은 공간을 확보할 수 있다.

골대까지 공을 몰고 가야 한다

테니스부 - 미타카(みたか)

공이나 주사위가 있는 위치를 맞추는 미다카의 미니게임. 가장 간단해 보이지만, 색다르게 게임 내의 현재 날짜와, 주사위나 공이 처음 있던 장소를 물어오는 경우도 있으니 주의하자.

이상한 걸 물어 볼 수도 있다

가라데부 - 무라카미(むらかみ)

고함과 동시에 무라카미가 공격을 해 온다. 이때 한자로 상하좌우를 표시하는데 피할 때에는 반대 방향으로 피해야 한다. 틀리면 얻어 맞고 에너지(?)가 줄어든다. 60초 동안 피하면 무라카미를 동료로 얻을 수 있다.

청기 백기 게임이 생각나는 가라데부의 미니게임

육상부 - 타케다(たけだ)

타케다가 정해 놓은 시간 사이에 스톱 워치를 눌러야 하며, 3회 모두 성공시켜야 한다. 마지막에서는 화면이 잠깐 사라지므로 마음 속으로 시간을 세고 있어야 한다. 이들 미니게임중 몇 개는 실패하면 난이도가 낮아진다. 예를 들면 음악실의 미즈하라(水原)는 합격점이 10점씩 낮아지고, 육상부의 다케다(武田)는 시간의 간격이 2초씩 늘어난다. 대신 초기 능력치가 조금씩 낮아지는 단점이 있다.

육상부에서의 시간 맞추기 미니게임

필요한 수만큼 모으자

야구는 9명이 있어야 가능한 스포츠. 따라서 9명 이상 선수를 모으는 것은 시간만 헛되게 한다. 차라리 그 시간에 연습을 하는 것이 효율적인 면에서 더 좋다. 즉, 자동적으로 동료가 되는 주인공, 가메다(亀田), 히라야마(平山), 아라이(荒井) 삼형제를 제외한 3명을 모으면 제 1장은 클리어 할 수 있다.

첫 시합을 35-0으로 깨진 고쿠아쿠 고교

비밀이 많은 사토미

투수는 2명 이상 키울 것

투수는 여유 있게 2명 정도 키우는 것이 좋다. 시합에서는 기합이 1단계 낮아지면, 변화구 레벨도 1단계 떨어진다. 투수는 가장 중요한 포지션이므로 시합을 보다 유리하게 이끌기 위해서는 중간에 교대할 투수가 반드시 필요하다. 부원이 되기 쉽고 능력도 높은 테니스부의 미다카(三鷹)를 동료로 만들자.

역시 등장하는 다이조부 박사

야구부의 새 매니저 유키

영원한 라이벌간의 대전

신사에서 이카리 스스무(猪狩 進)와 만나자

신사에서는 연습이외에도 여러 사건이 일어난다. 몇 번이고 신사를 가보면 이카리 스스무(『5』에 등장하는 주인공의 라이벌 이카리 마모루의 동생)와 만날 수 있다. 그와 만나게 되면 함께 연습할 수 있으며, 때때로 주인공의 자세 개조와 특수 능력을 붙여주는 이벤트가 일어나기도 한다. 참고로 2년째 여름 이후엔 만날 수 없다.

집에 몇 번이고 가보면…

주인공의 자택에 몇 번이고 가보면 옛날 꿈을 꾸거나, 앨범을 보는 등의 이벤트가 일어난다. 그리고 마지막엔 어머니가 죽은 이유를 알 수 있다. 능력 업과는 관계가 없지만 이 게임의 배경을 알 수 있는 부분이다.

혈기가 높을 때에는 경험점 1.5배

주인공이 흥분한 상태가 되면 부상률이 올라가기 때문에, 사람들의 평가도가 낮아지는 것을 감수하면서도 방해공작을 감행한다. 하지만 흥분 상태에서 연습을 하면 경험점이 통상의 1.5배로 오른다. 그러나 이런 플러스 요인이 있는 만큼 부상도가 높기 때문에 도박의 성격이 강하다.

하나의 연습을 4회 연속하면 보너스

연습 이외에도 부원 모으기, 혈기가 올랐을 때의 방해공작 등, 할 일이 많기 때문에 연습할 기회가 비교적 적다. 그래서인지 같은 연습을 4회 실행하면 보너스가 붙어서 많은 경험점을 얻을 수 있다. 하지만 추가되는 경험점은 어느 연습이나 15점. 물론 보너스가 붙는 것은 연습을 통해서 얻을 수 있는 경험점 중에 하나다. 그러니 가능한 연습은 4회를 한 세트로 생각해서 실행하자. 현명한 연습은 훌륭한 선수를 만드는 밑거름이다. 부원을 모두 모았으면, 새로운 고문 선생을 찾아야 하는데 담임인 요코가 자처하여 고문이 되어 주겠다고 한다. 이것으로 1장은 클리어, 2장으로 넘어간다.

제 2장 비상편(고교 2학년)

부제 : 승리하자!

수비는 자동으로 해주지만 바보처럼 행동한다

참사를 당한 주인공

문어 구이점을 경영하게 된 가이도

혈기가 높아지면 이런 상태가 되며 부상률이 급속도로 오른다

부원이 모였다면, 다음은 공식전에서 1승을 얻는 것이 목적이다. 이것은 꽤 어려운 일이지만, 고쿠아쿠고교다운 커맨드가 있기 때문에 다른 학교에 방해 공작을 펼 수도 있다. 그리고 연습을 계속하여 자신의 능력을 올리자. 시합이 끝나면 동료의 능력도 변한다. 제 2장에서는 공식 시합으로 1승을 건지지 못하면 게임은 끝나게 된다.

뜬 공보다는 땅볼이 안타가 되기 쉽다

이 게임은 GB라는 하드의 제약상 (구장의 크기가 선수의 크기에 비해 작다. 그래서 타구가 높이 솟으면 잡기 쉽다. 안타를 얻기 위해서라면 낮게 날아가는 타구로 만들면 그만큼 성공률이 오른다. 그리고 선수의 주력이 높고, 헤드 슬라이딩 등의 특수 능력을 갖고 있다면 거의 확실하게 살아 나갈 수 있다.

능력을 올리고 싶으면 우승하라

석세스에서는 당연한 것이지만, 주인공의 능력을 올리고 싶다면 확실하게 시합에서 이기는 것이 중요하다. 대회는 2년 가을 대회와 3년의 여름 갑자원의 2개 대회밖에 없으니, 이 양쪽에서 우승하자(2년째 대회는 지구 대회밖에 없다). 그러면 주인공의 능력뿐만 아니라, 팀의 전체적인 능력과 평가가 비약적으로 오르며, 드래프트에서 1위 지명을 받을 수 있는 기회가 생긴다.

프로펠러단의 비밀

존재감이 느껴지는 프로펠러단. 그들의 정체는 주인공의 육성에만 신경 쓰다보면 알 수 없을 것이다. 프로펠러단에 관계되는 방해공작을 일정 회수이상 실행하면, 그 전모가 드러난다. 또 프로펠러단과 관계가 있는 사토미를 애인으로 만드는 것도, 방해공작의 회수가 관련된다. 하지만 사토미는 확실하게 애인이 되지는 않는다.

사토미의 참모습

죽지 않도록

이 게임은 의외로 캐릭터가 죽어버리는 경우가 많다. 그 대표적인 예가 어릴 적 친구인 아스카. 몸이 좋지 않기 때문에 쉽게 쓰러지며, 조건이 성립되면 갑자원의 결승전 직전에 위독 상태에 빠져 시합에 나갈 것인지, 병문안을 갈 것인지 선택해야 하는 경우도 있다. 그리고 사토미도 프로펠러단의 이벤트에서 선택이 틀리면 죽거나, 가메다까지 죽어버리는 경우도 있다.

리셋은 4회까지

N64에서 「실황 파워풀 프로야구 5」의 석세스를 해본 게이머는 알 것이다. 게임 중에 리셋을 하면 동료의 능력과 감독의 평가가 최저로 떨어진다. 하지만 이 게임에서는 GB라는 하드웨어의 특성상 건전지가 떨어지는 경우가 있기 때문에 세이브를 하지 않고 리셋을 해도 4회까지는 데이터를 부활시킬 수 있다. 이것을 이용하여 시합에 질 것 같으면 리셋을 하자. 하지만 이것을 사용하면 평가도는 떨어진다. 즉, 시합에 이겨도 드래프트에서 지명되지 못하는 사태가 벌어지기도 한다.

옥상에서는 이 녀석을 동료로 만들 수 있다

작전에 쓰이는 분장도구

선수는 많이 모으자

특히 투수는 2명 이상 모을 것

제 3장 질풍노도편(고교 3학년)

부제 : 노리자! 갑자원

3장의 진행은 시합밖에 없다. 이 3장의 목적은 바로 갑자원에 출장하는 것. 그러기 위해서는 1장에서 얻은 동료와 2장에서 경험한 시합을 토대로 한 게임 한 게임 신중하게 진행해야 한다. 한 게임이라도 지면 게임은 끝나고 프로 구단에 드래프트 되거나 사회의 일원으로서 돈을 벌어야 한다.

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

소프트 가뭄이었던 5월이 지나가고 조금씩 대작들의 향기가 풍겨오는 6월이 되었습니다. 이달의 주목작은 아무래도 PS 슈퍼 로봇대전 컴플리트 박스가 되겠죠. 그 외 SS의 명작 그랜디아에 거는 PS유저들의 기대도 클 것으로 보입니다. N64는 그동안 소문만 무성했던 에반게리온이 등장! N64 유저들에게 이번 달은 요주의입니다.

슈퍼 로봇대전 컴플리트 박스 (PS)

그랜디아

킹 오브 파이터즈 DREAM MATCH 1999 (DC)

바이오런스 킬러 - 튜록 뉴 제네레이션 (N64)

신세기 에반게리온

'99년 6월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	6/3	애들 키우기	에닉스	ETC	5,800엔
PS	6/3	제일 브레이커	NEC 인터채널	ETC	6,800엔
PS	6/3	NBA 파워 덩커즈 4	코나미	스포츠	5,800엔
PS	6/3	건 게이지	코나미	슈팅	5,800엔(예정)
PS	6/3	마작오공 천축 99	사노얼	ETC	1,800엔
PS	6/10	아틀란티스 더 로스트 테일즈	휴먼	ADV	4,800엔
PS	6/10	로드 오브 몬스터즈	SCEI	SLG	5,800엔(예정)
PS	◆6/10	레이싱 라군	스퀘어	RPG	5,800엔
PS	6/10	포폴러스~더 비기닝~	일렉트로닉스 아츠 스퀘어	SLG	5,800엔
PS	6/10	목표 에어라인 파일럿	트와일라이트 익스프레스	SLG	6,800엔
PS	★6/10	슈퍼 로봇대전 컴플리트 박스	반프레스토	S·RPG	6,800엔
PS	6/17	미스틱 드래곤	액싱 엔터테인먼트	RPG	5,800엔
PS	6/17	멀티버스 -The 3rd Planet	코나미	SLG	6,800엔
PS	6/17	'99 감지원	마법	SLG	5,800엔
PS	★6/17	나의 시체를 넘어서 가라	SCEI	RPG	5,800엔(예정)
PS	6/24	UFO - A DAY IN THE LIFE -	아스키	ETC	5,800엔
PS	6/24	연애경쟁 Real Age	이매지니어	SLG	5,800엔
PS	6/24	아랑전설 WILD AMBITION	SNK	대전격투	5,800엔
PS	6/24	검은 눈동자의 노아~Cielgirls Fantasm~	가스트	RPG	5,800엔(예정)
PS	★6/24	슬레이어즈 로얄 2	각천서점/ESP	RPG	5,800엔(예정)
PS	6/24	사립 저스티스 학원 열혈청춘일기 2	캡콤	대전격투	5,800엔
PS	◆6/24	비가비가 2	겜스	SLG	5,800엔(예정)
PS	6/24	잼~습격당한 마을~	KAJ	ADV	5,800엔
PS	6/24	그랜디아	게임아츠/ESP	RPG	미정
PS	★6/24	메탈기어 솔리드 인테그랄	코나미	ADV	4,980엔
PS	6/24	저지 데블의 대모험	코나미	ADV	4,990엔(예정)
PS	6/24	트윈스 스토리 -당신에게 전하고 싶어…	펀서 소프트웨어	SLG	5,800엔
PS	★6/예정	페르소나 2 -죄-	아틀러스	RPG	미정
PS	6/예정	스프리건 -루나 버스-	프롬 소프트웨어	액션	5,800엔(예정)
PS	6/예정	ABE'99	리버힐 소프트	액션	6,800엔
DC	6/17	자이언트 그램 ~전 일본 프로레스 2 in 일본무도관~	세가	대전격투	5,800엔
DC	★6/24	킹 오브 파이터즈 DREAM MATCH 1999	SNK	대전격투	5,800엔
DC	6/24	조발명 카니봉 ~폭주 로보트의 수수께끼!?~	세가	RPG	5,800엔
DC	6/예정	기동전사 건담 -외전 콜로니가 떨어진 땅에서-	반다이	슈팅	5,800엔
DC	6/예정	생체병기 익스펜더블	이매지니어	슈팅	5,800엔
DC	6/예정	수도고 배틀	겐키	레이싱	5,800엔
DC	6/예정	전파소년적 만상생활 ~기적의 방~	허드슨	ETC	1,480엔
DC	6/예정	창공의 기병 스페이스 그리폰	펀서 소프트웨어	슈팅	5,800엔
N64	6/3	NBA IN THE ZONE 2	코나미	스포츠	7,800엔
N64	6/11	마리오 골프	닌텐도	스포츠	6,800엔
N64	★6/18	바이오런스 킬러 -튜록 뉴 제네레이션-	gemzi	액션	7,800엔
N64	★6/25	신세기 에반게리온	반다이	액션	8,800엔
N64	6/예정	와이프 아웃 64	코코넛 재팬 엔터테인먼트	레이싱	7,980엔

'99년 7월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	7/1	성소녀 함대 버진 프리트	코나미	ADV	5,800엔
PS	★7/1	디노 크라이시스	캡콤	ADV	5,800엔
PS	7/15	반달하츠 2 -천상의 문-	코나미	S·RPG	5,990엔
PS	7/15	로드 오브 피스트	미디어웍스	ADV	5,800엔
PS	★7/22	실황 파워풀 프로야구 '99 개막전	코나미	스포츠	5,800엔(예정)
PS	7/22	리모트 콘트롤 댄디	휴먼	액션	5,800엔
PS	★7/29	기타 프리크스	코나미	SLG	미정
PS	7.29	팝픈 탱크스!	에닉스	액션	5,800엔
PS	7/29	스트리트 스쿠터즈	TYO 엔터테인먼트	레이싱	미정
PS	◆7/예정	아쿠아 노트의 휴일 2	아트딩크	SLG	5,800엔(예정)
PS	7/예정	슈퍼 차이니즈 파이터 DX	컬처 브레인	액션	미정
PS	◆7/예정	폴무이 폴무이	컬처 퍼블리셔즈	RPG	3,000엔
PS	7/예정	레스토랑 드림	테이치크	SLG	5,800엔(예정)
PS	◆7/예정	룸 메이트 ~이노우에 료코~	데이텀 폴리스타	SLG	5,800엔
PS	★7/예정	중장기병 발켄 2	메사이어	S·RPG	5,800엔(예정)
PS	7/예정	블레이드 메이커	쇼에이샤	RPG	미정
DC	7/1	월드 네버랜드 플러스	리버힐 소프트	ETC	5,800엔
DC	★7/15	클라이맥스 랜더즈	세가	RPG	5,800엔
DC	7/15	프로야구 팀을 만들자!	세가	SLG	5,800엔
DC	7/20	비기히트	CRI	레이싱	6,800엔
DC	7/22	세계 불가사의 발견 트로이아	TBS	ADV	5,800엔
DC	7/22	신일본 프로레스링 투혼열전 4	토미	스포츠	미정
DC	7/22	시렌 ~금단의 페트~(마이크 동봉판)	비바리움	SLG	6,800엔
DC	7/29	에어포스 델타(가제)	코나미	슈팅	5,800엔
DC	★7/예정	스트리트 파이터 제로 3	캡콤	대전격투	5,800엔
DC	★7/예정	프레임 글라이드	프롬 소프트웨어	대전액션	6,800엔
DC	7/예정	마리오네트 핸들러	마이크로 넷	SLG	5,800엔
SS	★7/예정	WITH YOU ~바라보고 싶어~	NEC 인터채널	SLG	미정
N64	7/1	하이브리드 헤븐	코나미	RPG	7,800엔
N64	★7/23	쉐도우 게이트 64	켐코	ADV	6,980엔
N64	7/29	실황 J 리그 퍼펙트 스트라이커 2(가제)	코나미	스포츠	7,800엔
N64	7/30	로드런너 3D	반프레스토	퍼즐	6,800엔
N64	★7/예정	오우거 배틀 3	닌텐도	S·RPG	미정

'99년 8월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	8/5	영광의 관을 그대에게 4	아트딩크	SLG	5,800엔
PS	★8/5	탐정 진구지 사부로 Early Collection	데이터 이스트	ADV	4,200엔
PS	8/예정	에코 나이트 #2 ~잠의 지배자~	프롬 소프트웨어	ADV	5,800엔
PS	8/예정	월드 어전대터 ~세계몽기행~	TYO 엔터테인먼트	ADV	5,800엔(예정)
PS	8/예정	네오 아틀라스 2	아트딩크	SLG	5,800엔
PS	8/예정	킨다이치 소년의 사건수첩 3~청룡전설 살인사건~	강담사	ADV	미정
PS	8/예정	사이버네틱 엠파이어	일본 텔레넷/울프 팀	ADV	5,800엔
PS	8/예정	스트레이시프 ~포우와 메리의 모험~	로보트	ADV	5,800엔(예정)
PS	8/예정	플래넷 라이카	에닉스	RPG	미정
PS	8/예정	리얼 로봇전선	반프레스토	S·RPG	미정
DC	★8/5	센무 1장 ~요코스카	세가	FREE	미정
DC	8/예정	신격투술 비룡의 권 열전	컬처 브레인	대전격투	미정
N64	8/6	인터내셔널 랠리 챔피온 쉽 64(가제)	이매지니어	레이싱	6,800엔

GAME BOY 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가 격
6/24	월드 사커 GB 2	코나미	스포츠	4,300엔
★7/1	이터 라이프 이터 드림즈 GB	코나미	RPG	4,300엔
7/1	곤충박사 2	J 윙	S·RPG	4,800엔
7/1	낚시박사 2	J 윙	S·RPG	4,800엔

★ : 파워 기대작 표시

◆ : 포켓 스테이션 지원 게임

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

GAME BOY 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가 격	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
★7/23	쉐도우 게이트 리턴	켐코	ADV	3,980엔	미정	유희왕 듀얼 몬스터즈 2	코나미	RPG	미정
7/예정	젬젬 몬스터	키즈	RPG	3,980엔	★미정	동키콩 랜드 2	닌텐도	액션	미정
8/6	목장 이야기 GB 2	팩 인 소프트	SLG	3,980엔	미정	포켓몬 피크로스	닌텐도	ETC	미정
★8/8	스파이 & 스파이	켐코	액션	3,980엔	미정	포켓 몬스터 -금	닌텐도	RPG	미정
8/예정	마리오 골프 GB	닌텐도	스포츠	미정	미정	포켓 몬스터 -은	닌텐도	RPG	미정

원더 스완 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가 격	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
6/6	카오스 기어(가제)	반다이	SLG	3,800엔	8/예정	명탐정 코난(가제)	반다이	ADV	미정
★6/6	철권 카드 챌린지	반다이	ETC	3,800엔	9/9	환상의 대륙왕 서치&듀얼	사미	ETC	미정
7/1	퍼즐보블	선 소프트	ETC	3,800엔	미정	사이드 포켓(가제)	데이터 이스트	ETC	미정
7/예정	크레이지 크라이머	일본물산	액션	3,800엔	미정	랑그릿사 D(가제)	반다이	S·RPG	미정
★7/예정	포켓 파이터(가제)	반다이	대전격투	3,800엔	미정	초형귀(가제)	반다이	액션	미정
★7/예정	신세기 에반게리온 시도신생(가제)	반다이	ADV	3,800엔	미정	클락타워(가제)	휴먼	ADV	미정
8/예정	불타라! 프로야구 루키즈	자레코	스포츠	4,200엔	미정	테코토리(가제)	휴먼	레이싱	미정

발매 미정 소프트

기종	게임명	회사명	장르	가 격
PS	★드래곤 퀘스트 몬스터즈 톨네코의 대모험 2~이상한 던전~	춘 소프트	RPG	미정
PS	★모두의 골프 2	SCEI	스포츠	미정
PS	크래쉬 밴디쿳 레이싱(가제)	SCEI	레이싱	미정
PS	갈레리안즈	아스키	ADV	미정
PS	우주기동 VANARK	아스믹 에이스 엔터테인먼트	ADV	미정
PS	가이아 마스터(가제)	캡콤	RPG	5,800엔
PS	★성검전설 LEGEND OF MANA	스퀘어	RPG	미정
PS	★프론트 미션 서드	스퀘어	SLG	미정
PS	★그란투리스모 2	SCEI	레이싱	미정
PS	NHL 브레이즈 오브 스틸	코나미	스포츠	미 정
PS	★SD 건담 G 제네레이션 O	반다이	SLG	6,800엔(예정)
PS	게타 로보 대결전!	반다이 비쥬얼	SLG	5,800엔
PS	마크로스 VF-X2	반다이 비쥬얼	슈팅	미정
PS	★◆사이킥 포스 2	타이토	대전 격투	미정
PS	이터널 체인	빅터 소프트	RPG	미정
PS	◆마스터 프로스펙터	리즈믹스	ETC	미정
PS	★드래곤 퀘스트 7	에닉스	RPG	미정
PS	★죠죠의 기묘한 모험	캡콤	대전격투	미정
PS	패트레이버 더 게임	반다이 비쥬얼	ADV	미정
PS	성계의 문장	반다이 비쥬얼	SLG	5,800엔
PS	★기동전사 건담 기렌의 야망 -지온의 계보-	반다이	SLG	6,800엔(예정)
PS	★위저드리 ~DIMGUIL~	아스키	RPG	6,800엔
PS	화이트 다이아몬드	에스코트	SLG	미정
PS	◆서킷의 이리2	M.T.O	레이스	미정
PS	만나고 싶어서	코나미	SLG	미정
PS	★도키메키 메모리얼 2	코나미	SLG	미정
PS	할렘 비트	코나미	ETC	미정
PS	◆포켓단·포켓얼 (가제)	소니	ETC	미정
PS	◆리그니 콜 리젠드	소니	RPG	미정
PS	머큐리어스 프리티	NEC 인터채널	SLG	미정
PS	J 리그 익사이트 스테이지 4	에폭사	스포츠	미정
PS	프로젝트 카오스(가제)	사이버테크 디자인	슈팅	5,800엔
PS	올 스타 테니스 '99	Ubi 소프트	스포츠	5,800엔
PS	★크로스 탐정 이야기	워크 잼	ADV	6,800엔(예정)
PS	게이트 키퍼즈	각천서점/ESP	S·RPG	6,800엔(예정)
PS	★아크 더 래드 3	SCEI	RPG	미정
PS	사일런트 봄버	반다이	액션	5,800엔(예정)
PS	청의 6호(가제)	반다이 비쥬얼	SLG	6,800엔
DC	★머큐리어스 프리티	NEC 인터채널	SLG	미정
DC	몬스터 브리드	NEC 인터채널	RPG	미정
DC	★링 (가제)	각천서점/아스믹	ADV	미정
DC	★죠죠의 기묘한 모험	캡콤	대전격투	미정
DC	★바이오 해저드 -코드:베로니카-	캡콤	ADV	미정
DC	★그란디아 2	게임아츠	RPG	미정
DC	창문지 삼국지	게임아츠	SLG	미정
DC	캐리어	자레코	ADV	미정
DC	쿨 보더스 DC(가제)	스포츠	웹 시스템	미정
DC	워즈	소웨어 시스템	RPG	미정
DC	기동전함 나데시코(가제)	각천서점	ADV	미정
DC	★센무 제2장(가제)	세가	FREE	미정
DC	★데스 크림존 2 에콜	슈팅	ADV	미정
DC	마검 X	아틀러스	ADV	미정
DC	베르세르크	아스키	A·RPG	미정
DC	D의 식탁 2	와프	A·RPG	5,800엔
DC	★전뇌전기 버추어 온 오라토리오 탱그램	세가	대전격투	미정
DC	J리그 프로 사커 클럽을 만들자!	세가	SLG	미정
DC	무지개색 전사	카펜 CO.	SLG	미 정
DC	리틀 드림	펀서 소프트웨어	ADV	미 정
DC	일곱개의 비관 -전율의 미소-	코에이	ADV	6,800엔
DC	언더커버 -AD2025 Kei	펄스 인터랙티브	ADV	미정
DC	★REVIVE~~소생~	데이터 이스트	ADV	6,800엔
DC	★블랙 매트릭스 어드밴스드	NEC 인터채널	SLG	미정
DC	★SNK VS. CAPCOM	캡콤	대전격투	미정
DC	★죠죠의 기묘한 모험	캡콤	대전격투	미정
DC	아이돌작사를 만들자♡(가제)	자레코	마작	미정
DC	하루카제 V 포스 -날개 저 편에-(가제)	빙 키즈	S·RPG	미정
SS	★리얼 사운드 2	와프	ETC	5,800엔
SS	★위즈·위스	엘프	RPG	미정
SS	★스트리트 파이터 제로 3	캡콤	대전격투	미정
SS	레퀴엠	일본 아트미디어	RPG	미정
SS	제복 -하이스쿨 카운트다운-	아로마	ETC	미정
SS	★몬스터 메이커 -홀리 대거-	NEC	SLG	6,800엔
SS	★소닉 3D 프리키 아일랜드	세가	액션	3,800엔
SS	모니카의 성	파이오니어 LDC	A·RPG	6,800엔
SS	백 가이너~되살아난 용자들~완결편「그리고 내일로」	빙 키즈	SLG	미정
N64	폭 봄버맨 2	허드슨	액션	미정
N64	★전차로 GO! 64	타이토	SLG	미정
N64	토닉 트러블	Ubi 소프트	액션	미정
N64	64워즈	허드슨	SLG	미정
N64	플라이트 시뮬레이터(가제)	비디오 시스템	SLG	미정
N64	★윈 백	코에이	액션	7,800엔
N64	바이오 해저드 2(가제)	캡콤	ADV	미정
N64	★울트라 동키콩 (가제)	닌텐도	액션	미정
N64	커비 64 (가제)	닌텐도	액션	미정
N64	콩키즈 퀘스트 (가제)	닌텐도	액션	미정
N64	스타 워즈 출격! 로그중대 (가제)	닌텐도	슈팅	미정
N64	★F-ZERO X DD (가제)	닌텐도	레이스	미정
N64	★슈퍼마리오 64 2 (가제)	닌텐도	액션	미정
N64	★슈퍼마리오 RPG 2 (가제)	닌텐도	RPG	미정
N64	★마더 3	닌텐도	RPG	미정
N64	파이어 엠블렘 64 (가제)	닌텐도	SLG	미정
N64	줄 ~마수사 전설~	이미지니어	RPG	미정
N64	사일런트 섬머 스토리	코나미	S·RPG	미정
N64	초시공 요새 마크로스	토미	SLG	미정
N64	김전일 소년의 사건부	허드슨	어드벤처	미정

마지막회

마스터 칠드런

제9화
「베르거」 편

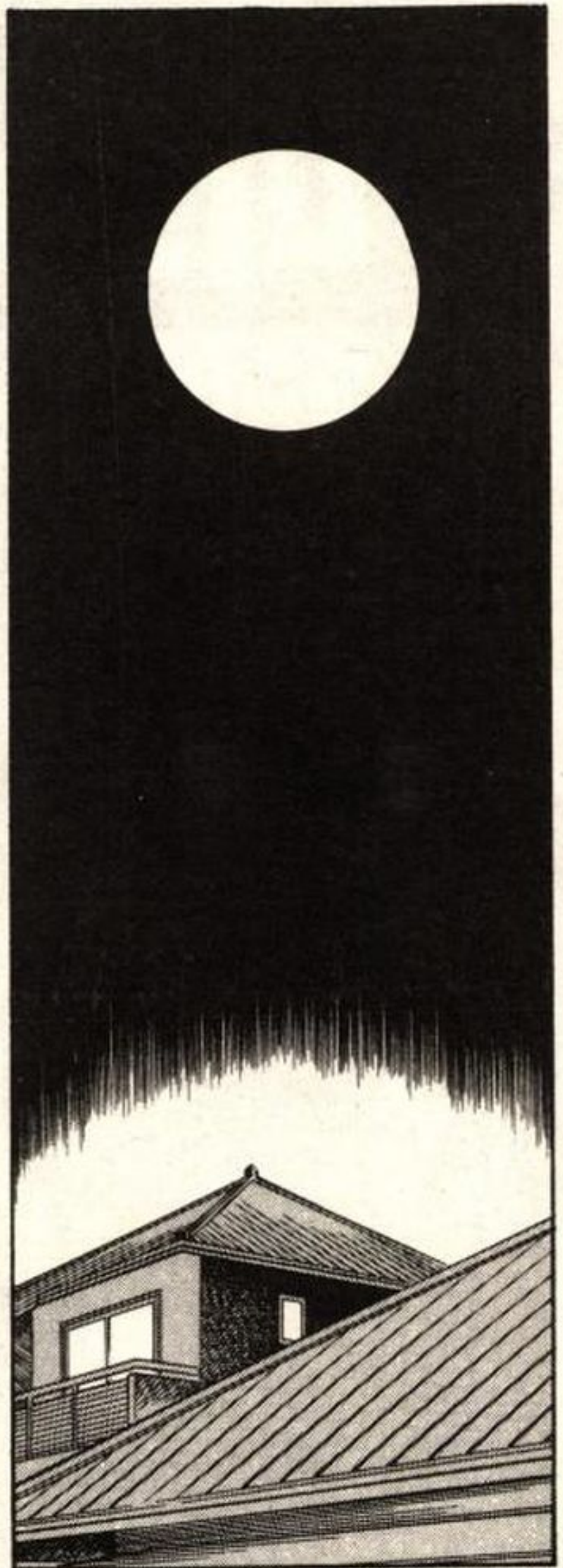
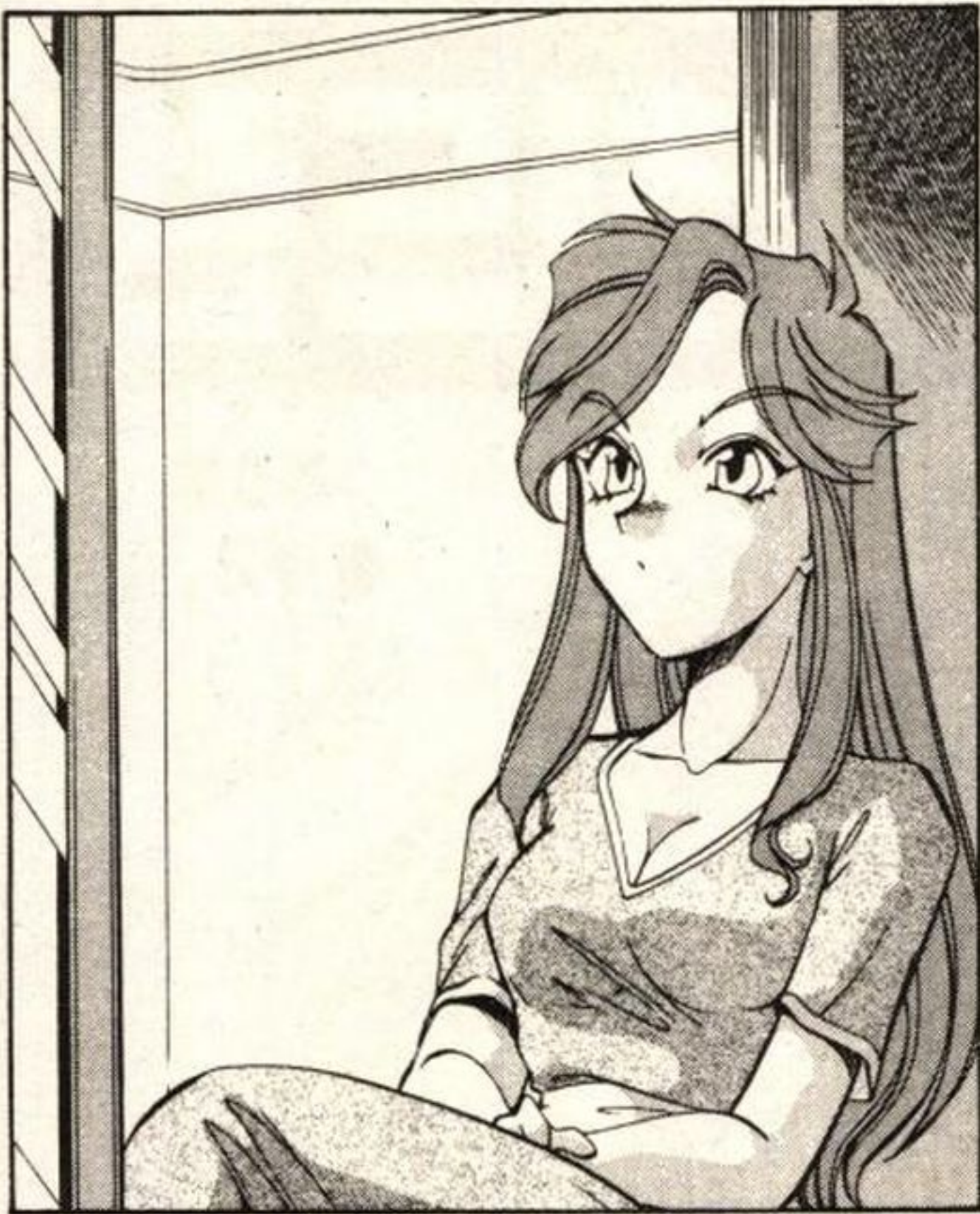
우정이냐!! 피의 계약이냐!!

YOKOU ITO

눈?
눈이 오기엔 아직 빠른데….

저…
저건….
베르거──!

보고
싶었어,
슈페르.

나도
그래.
좋아
보이는
구나.
용케
여기까지
찾아왔네.

네가 눈을
떴을 때
파동을
느꼈어.
그리고
네 냄새를
따라
바람을
타고 왔지.

널 보면
옛날
생각이 나.

그때 나를 도와준 이가 슈페르 너였어.

그후 우리 둘은 북쪽 대지 인간들을 공포에 떨게하며 그 이름을 떨쳤었지.

그런
적이
있었지
….

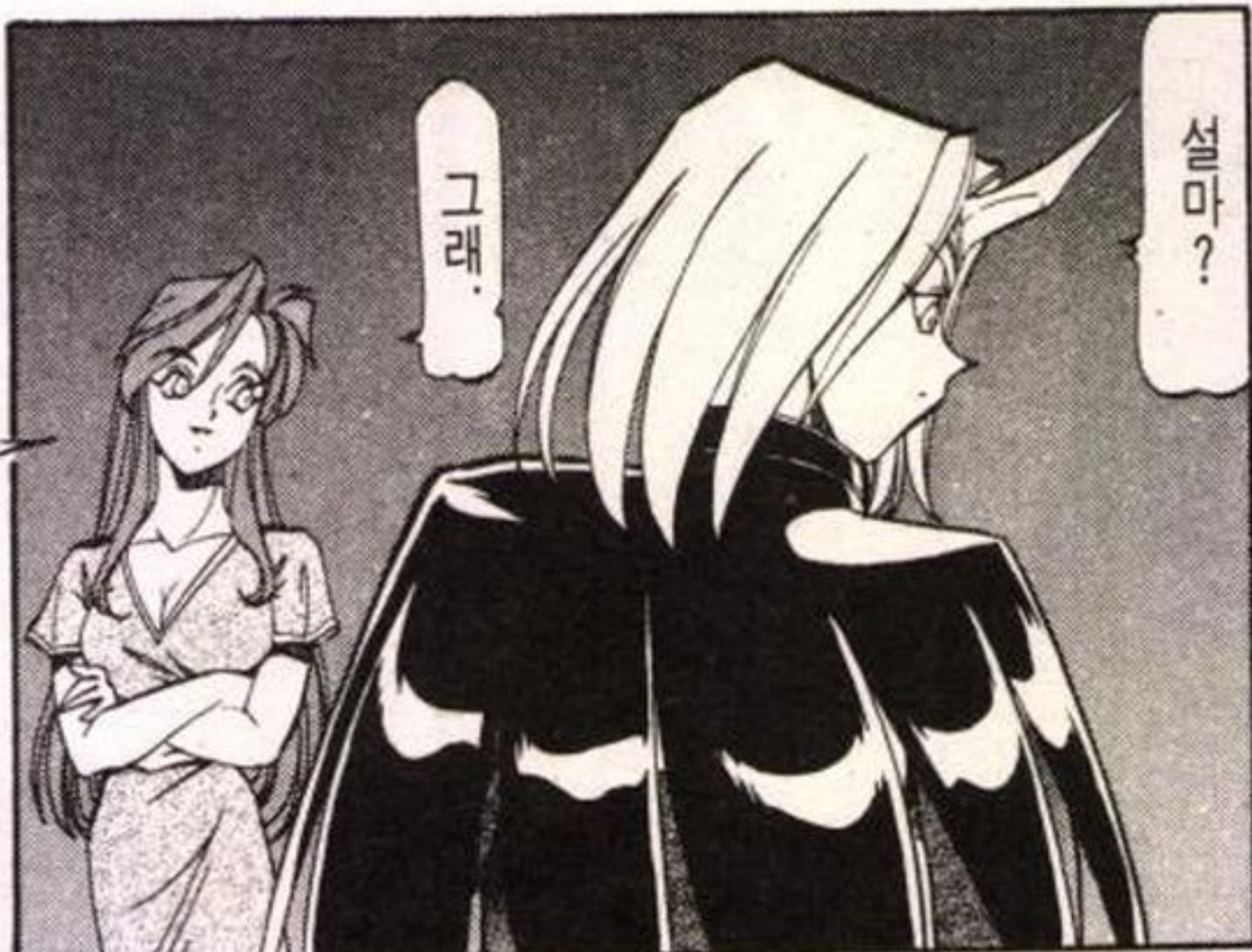
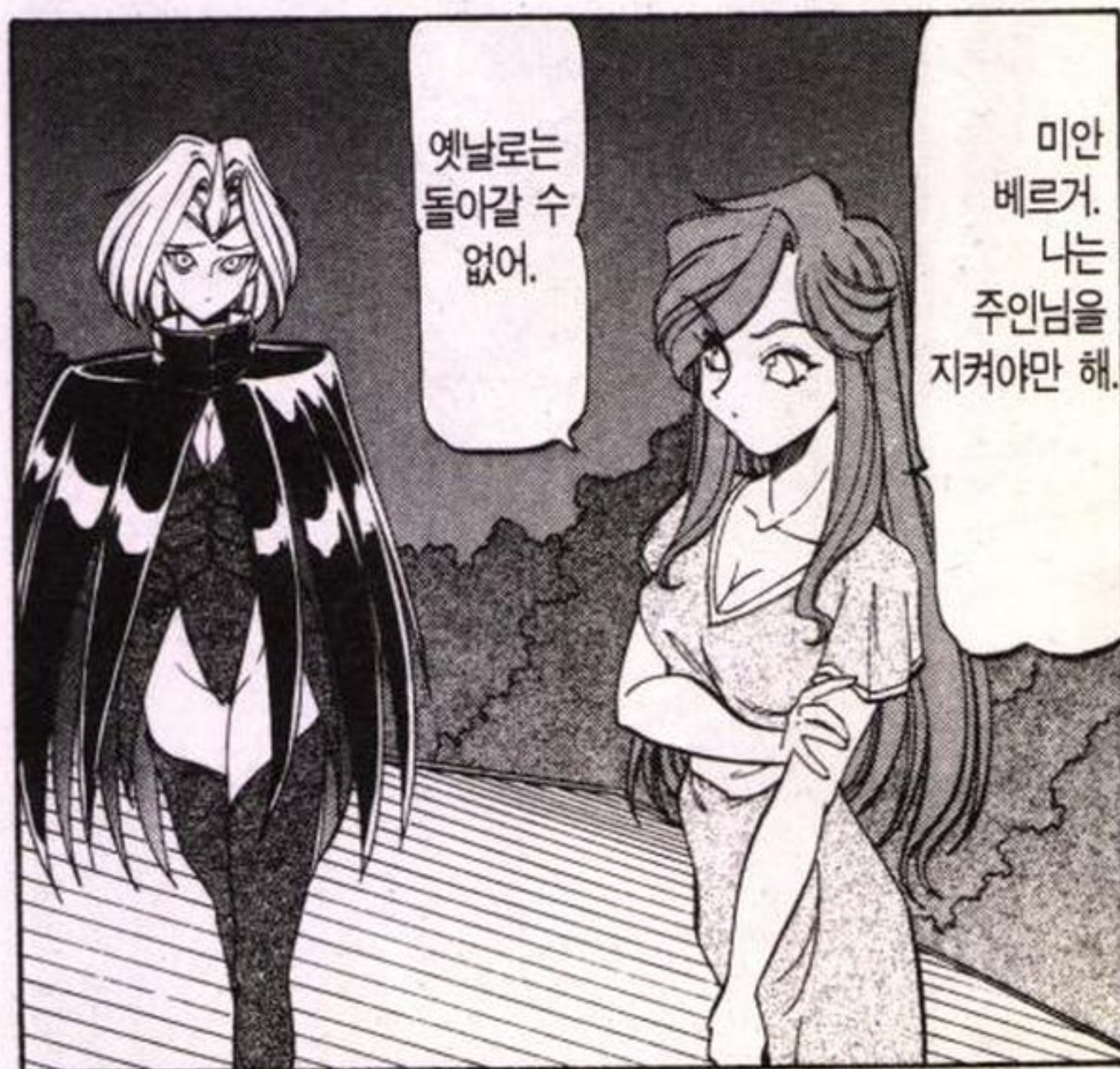
다시
옛날처럼
힘을
합쳐
보자.
우리
둘이서라면
뭐든지
할 수
있어 !

왜 그래,
슈페르?

슈페르,
밥 먹어 !

슈페르,
어디 있어 ?

설마?
그래.

바로 나의 주인님이지.

피의 계약을 맺었어.
지금의 나는 청의 마신 슈페르야.

왜 니가 인간 따위와 계약을 했지?

미안 베르거. 나는 주인님을 지켜야만 해.
옛날로는 돌아갈 수 없어.

나는 단념하지 않아.
불끈

베르거!

엑센티어.
슈페르!

우리들은 주인님을 인도하기 위해 여기 있는 거야.

알고 있어.

다녀 오겠 습니다.

주인님 목숨을 노리는 놈이 있으니 잘 지켜야 해, 크리오.
가끔 이러는 것도 좋잖아.
웬일이야, 배웅을 다하고?
까아악
타쿠미를 노리다니 용서 못해!

타쿠미
급한
볼 일이
있으니까
먼저 가.
왜 그래,
갑자기
….

!

파닥
파닥

자~
학교
늦겠다.
알았
다구
….

타다다다닥

자,
그럼….

숨지 말고
나와!

파파팍
타쿠미
한테는
손가락
하나
못 댈걸!
네가
베르거냐
?

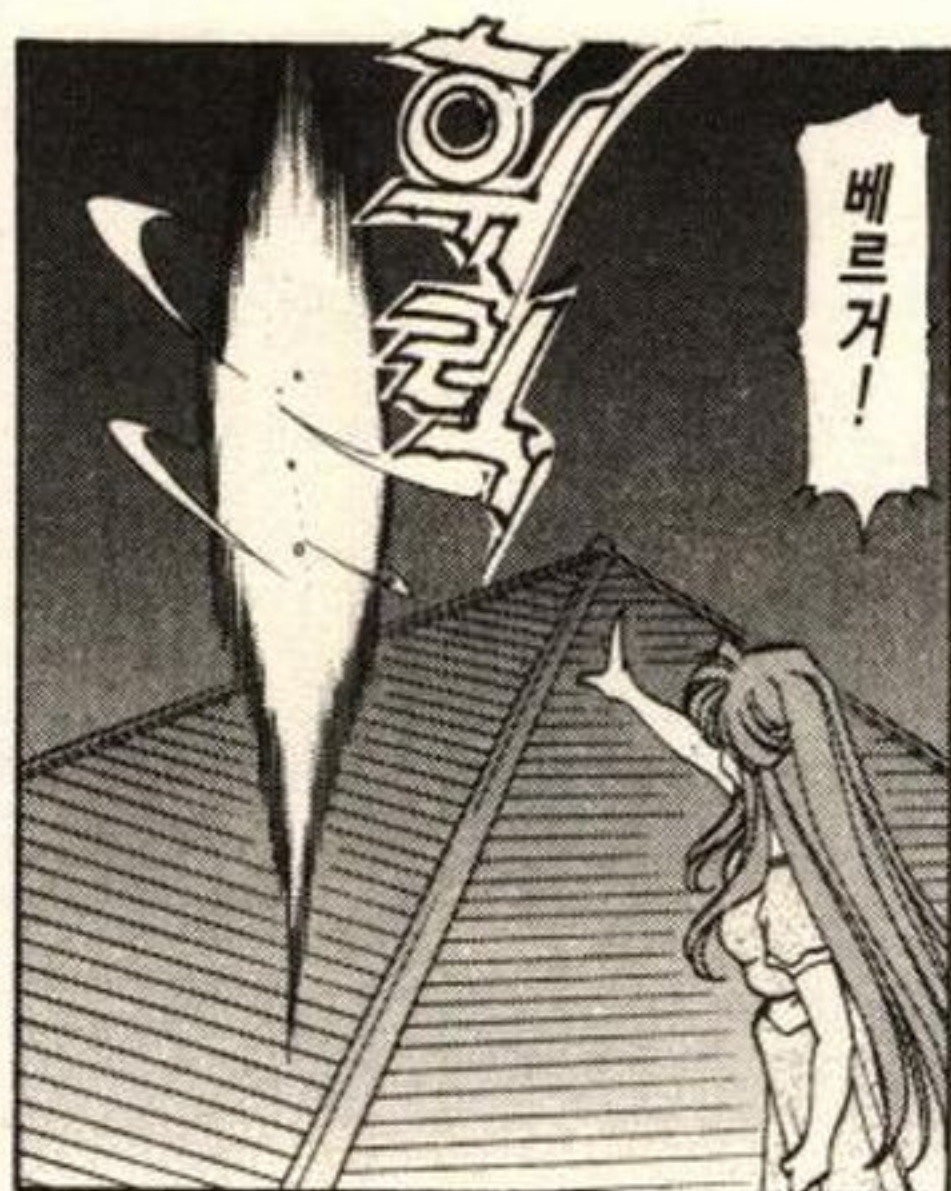
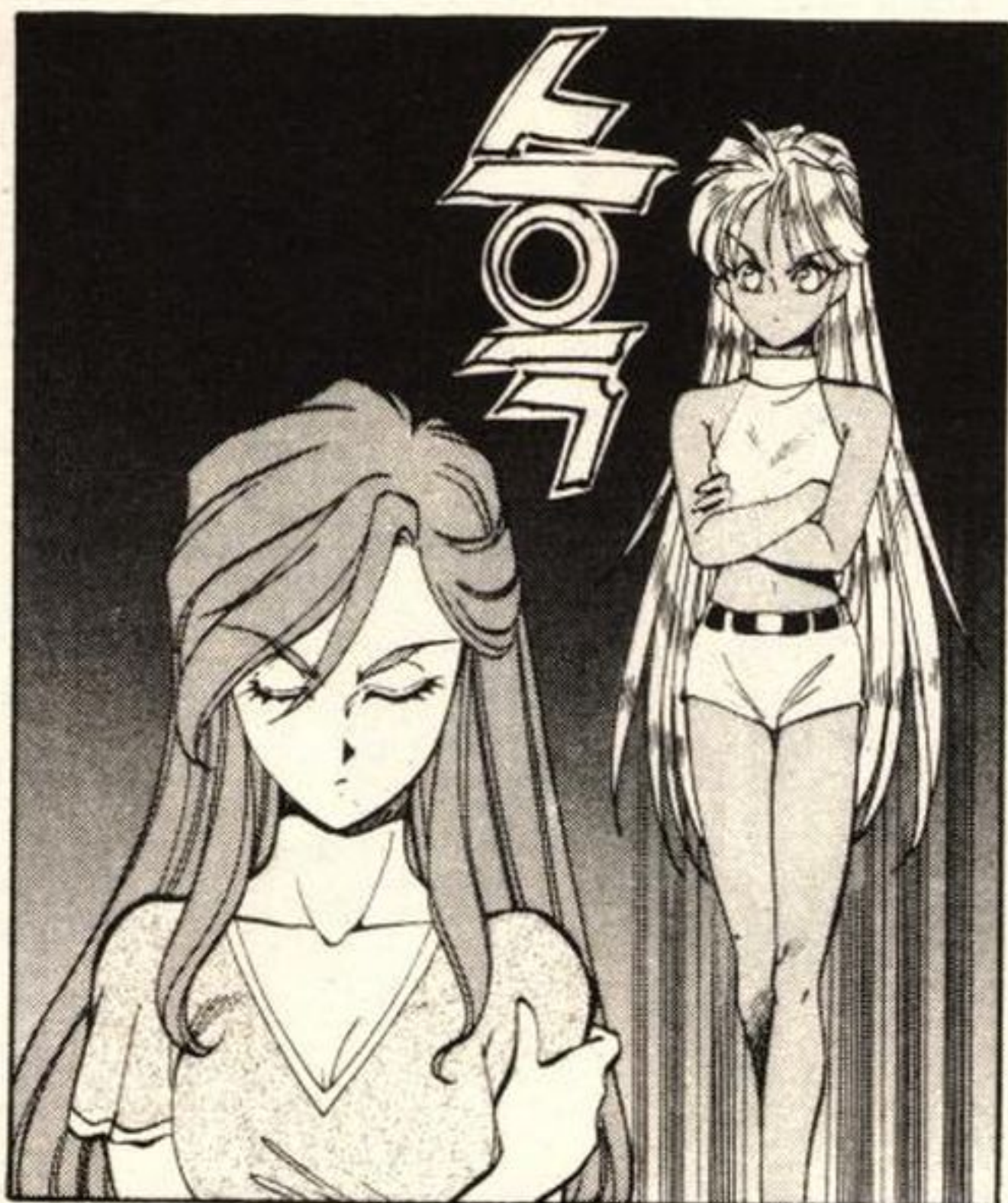
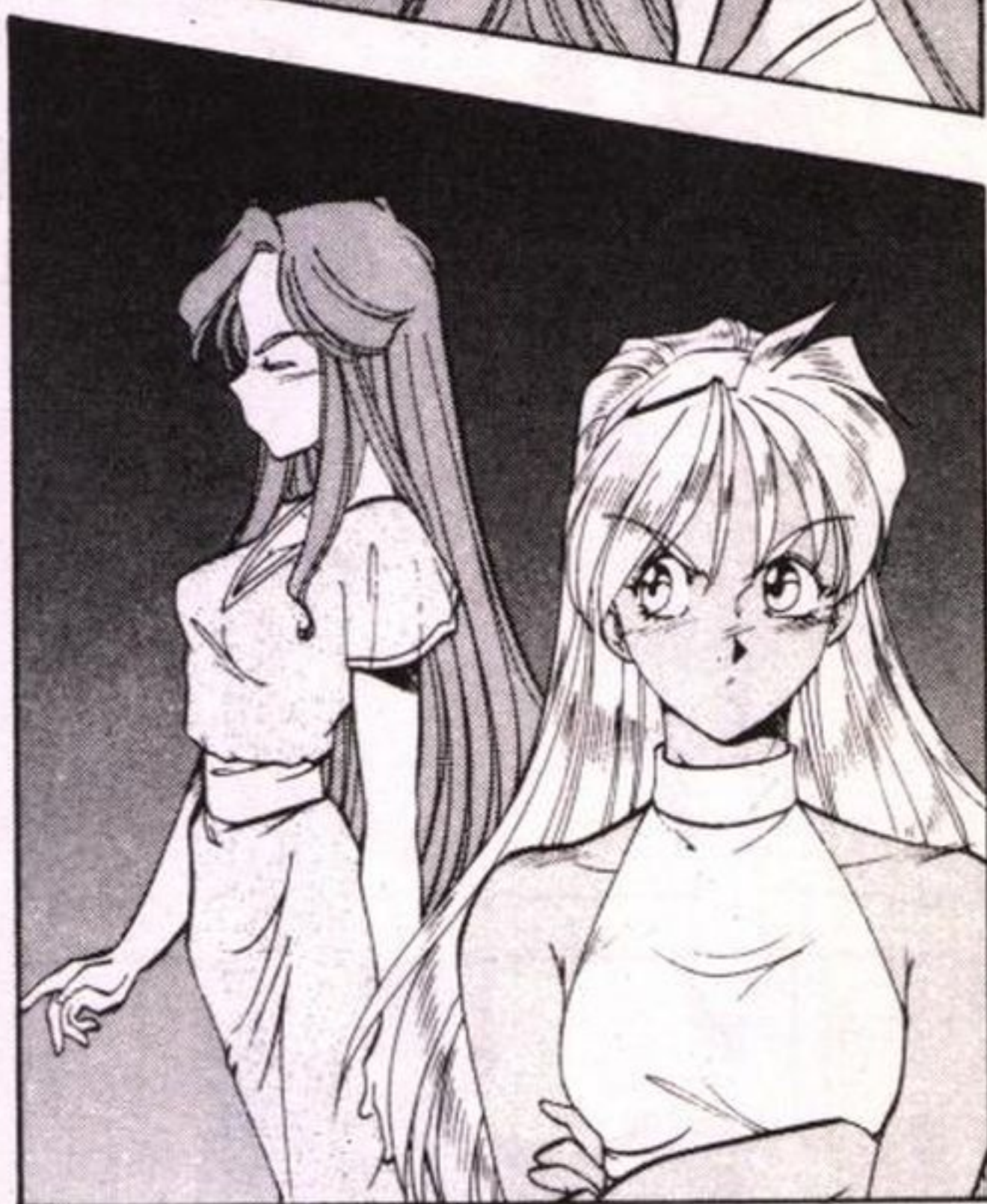
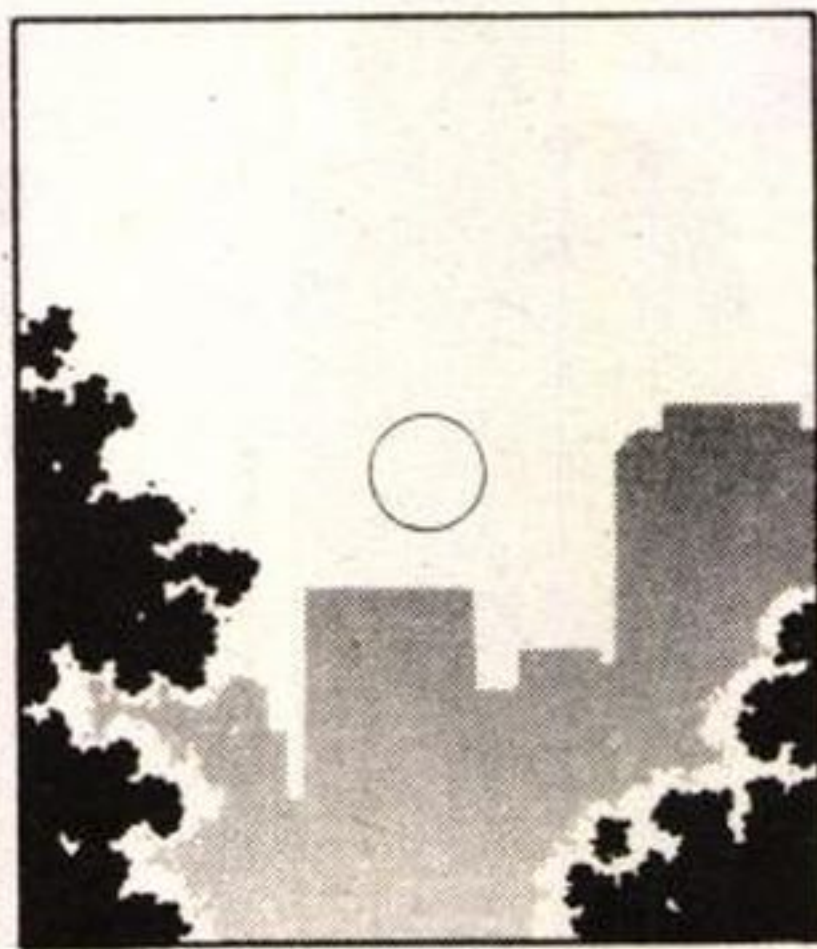
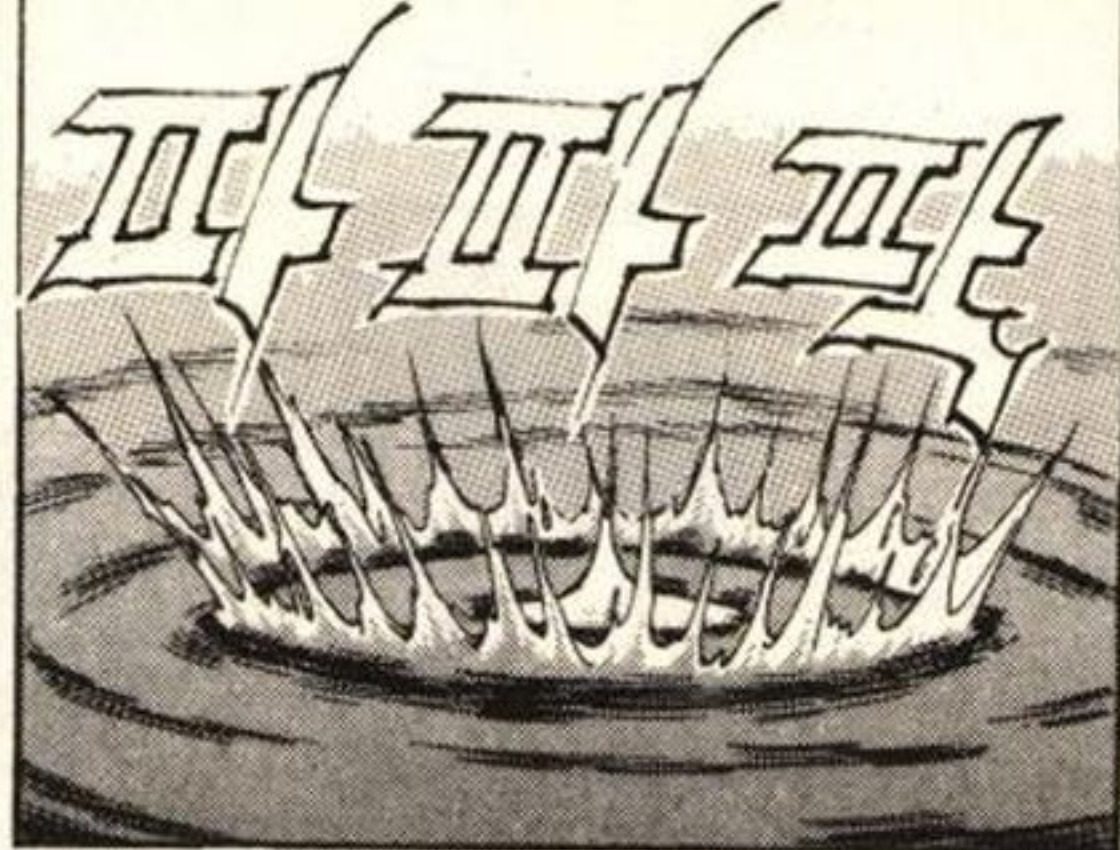
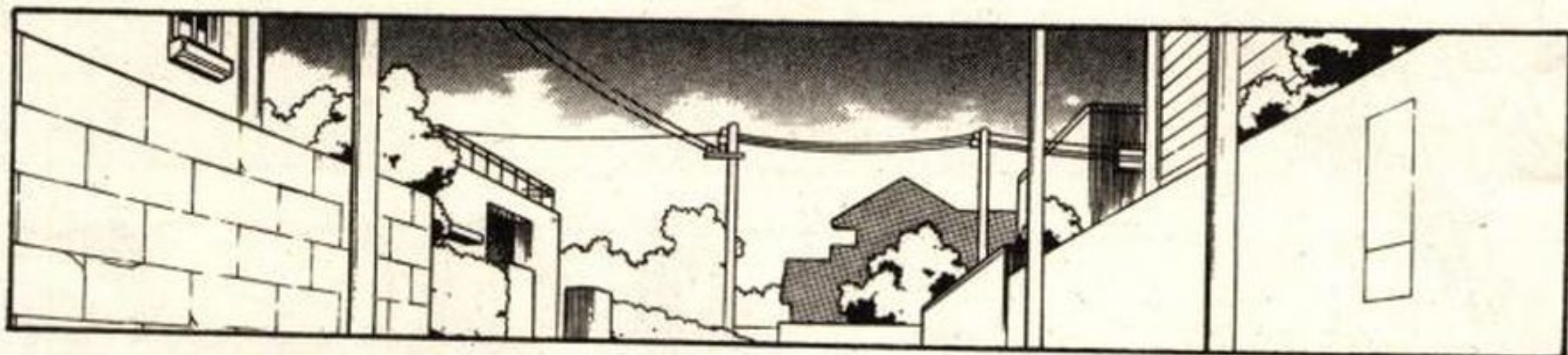
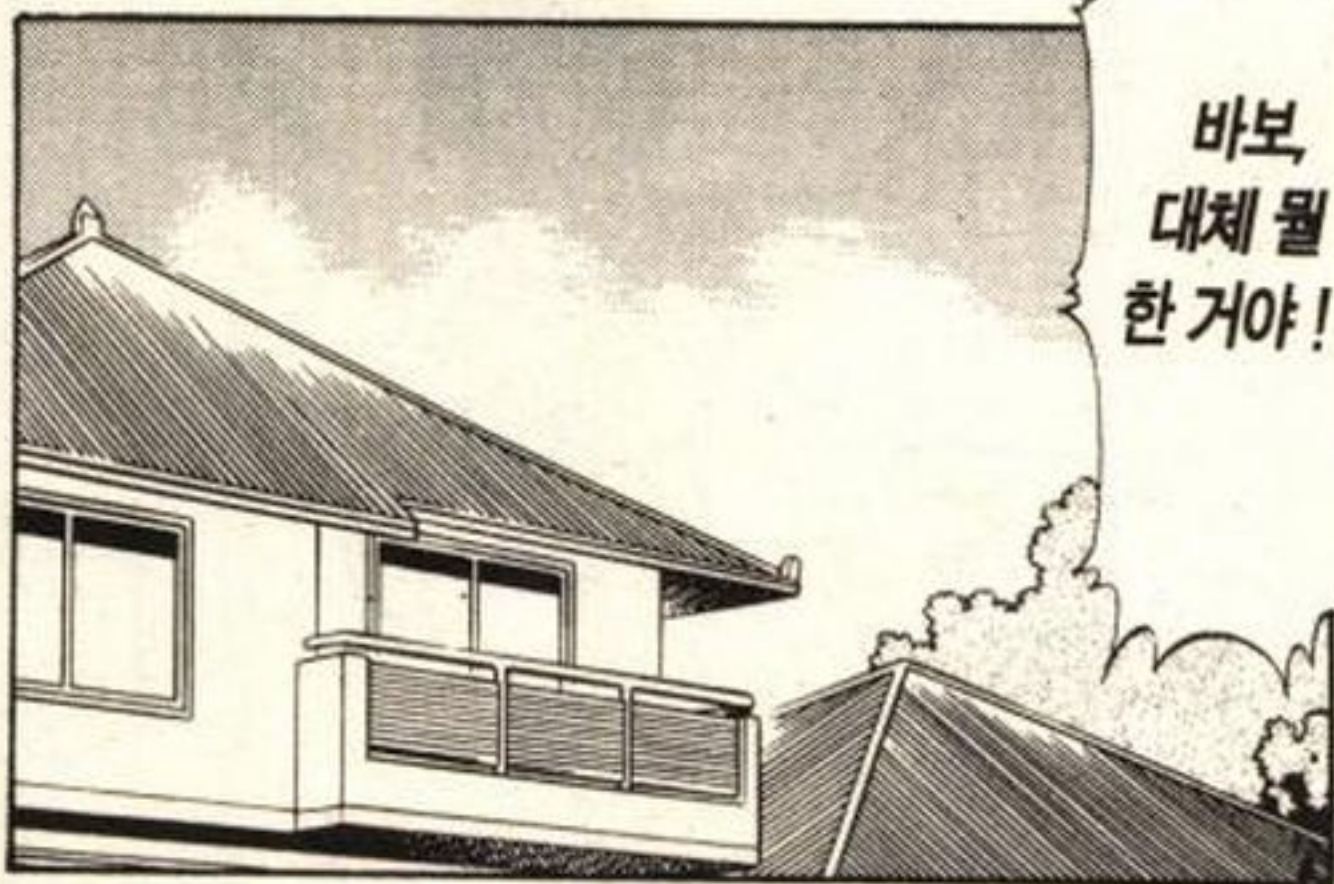
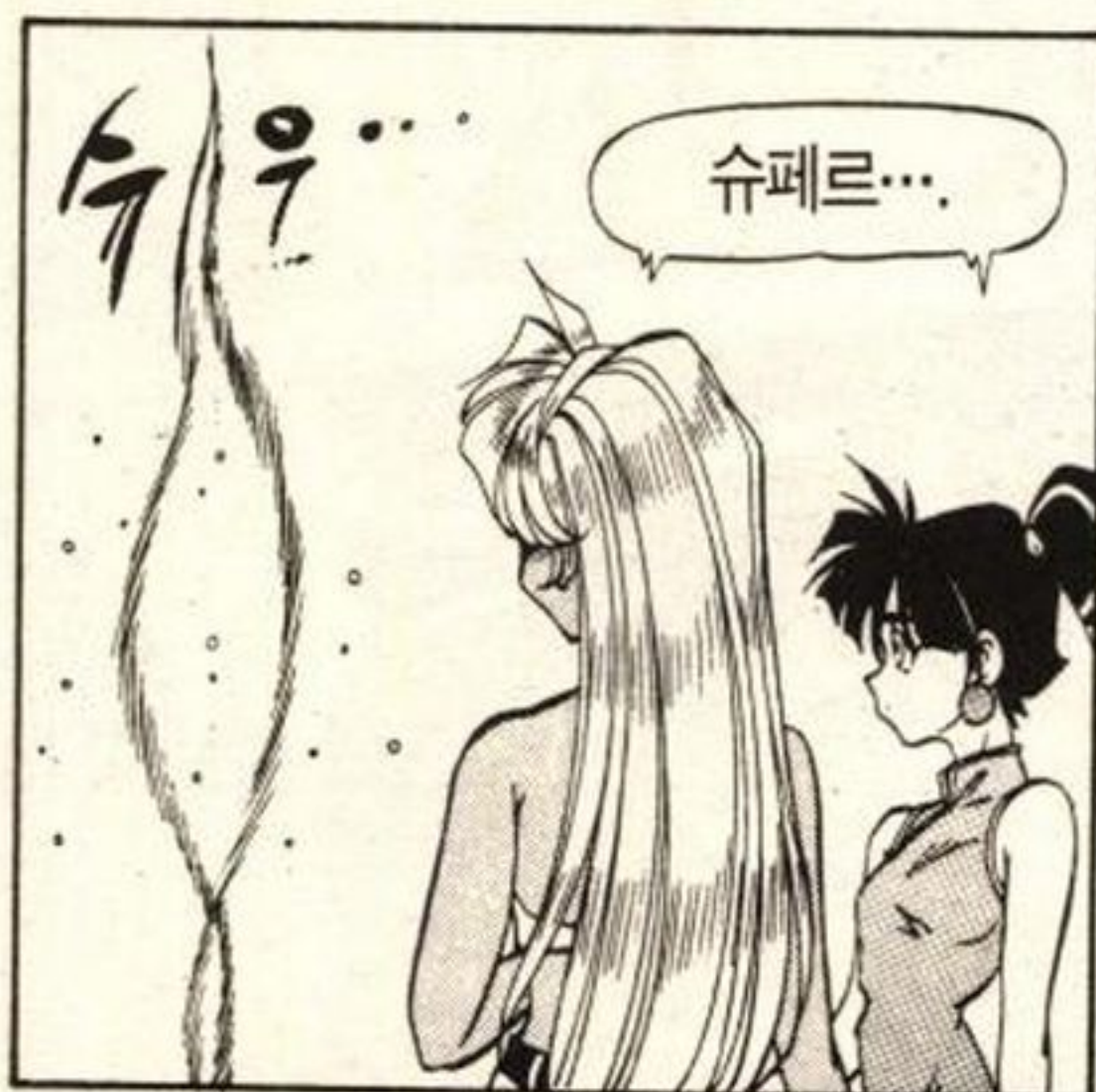
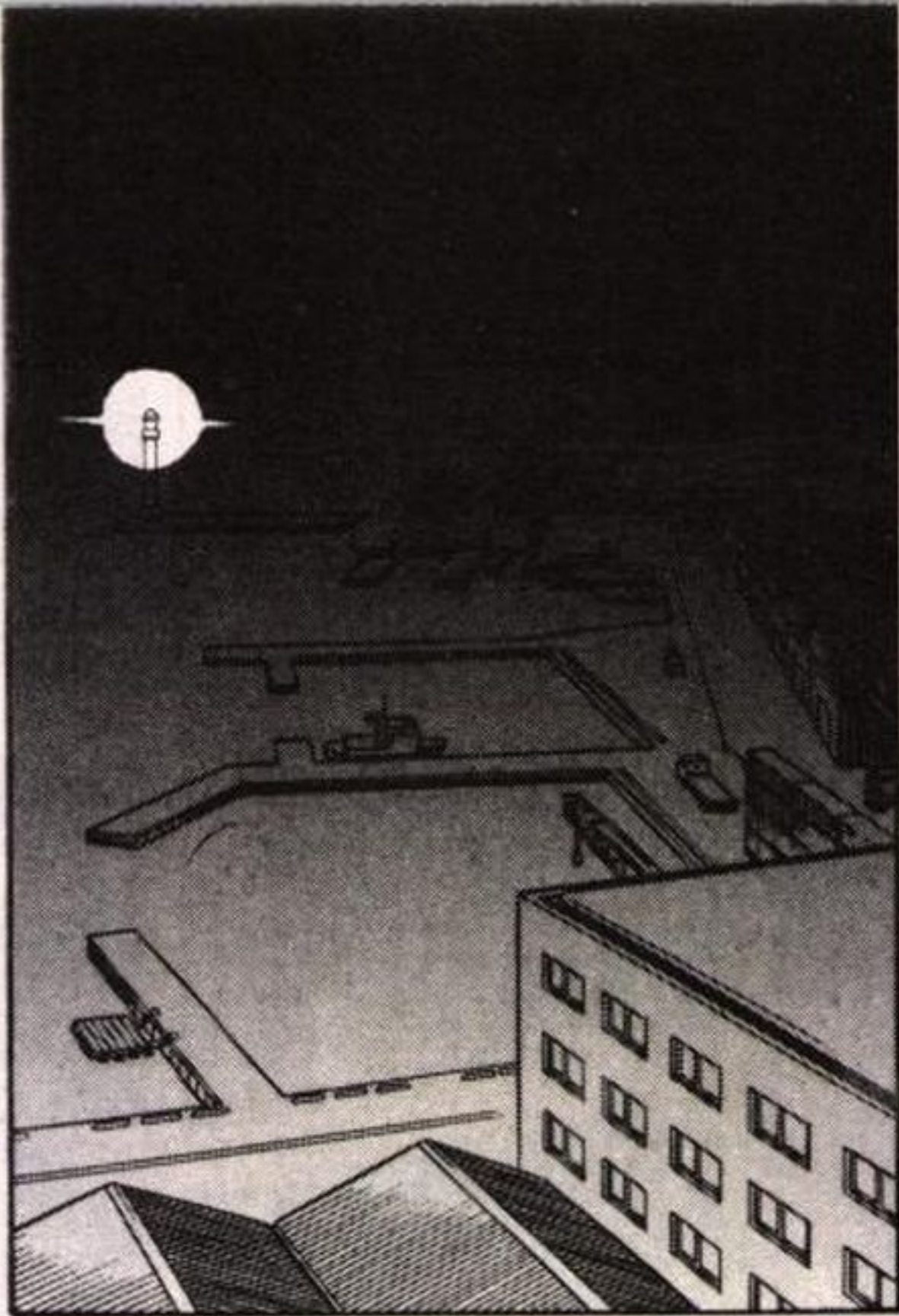
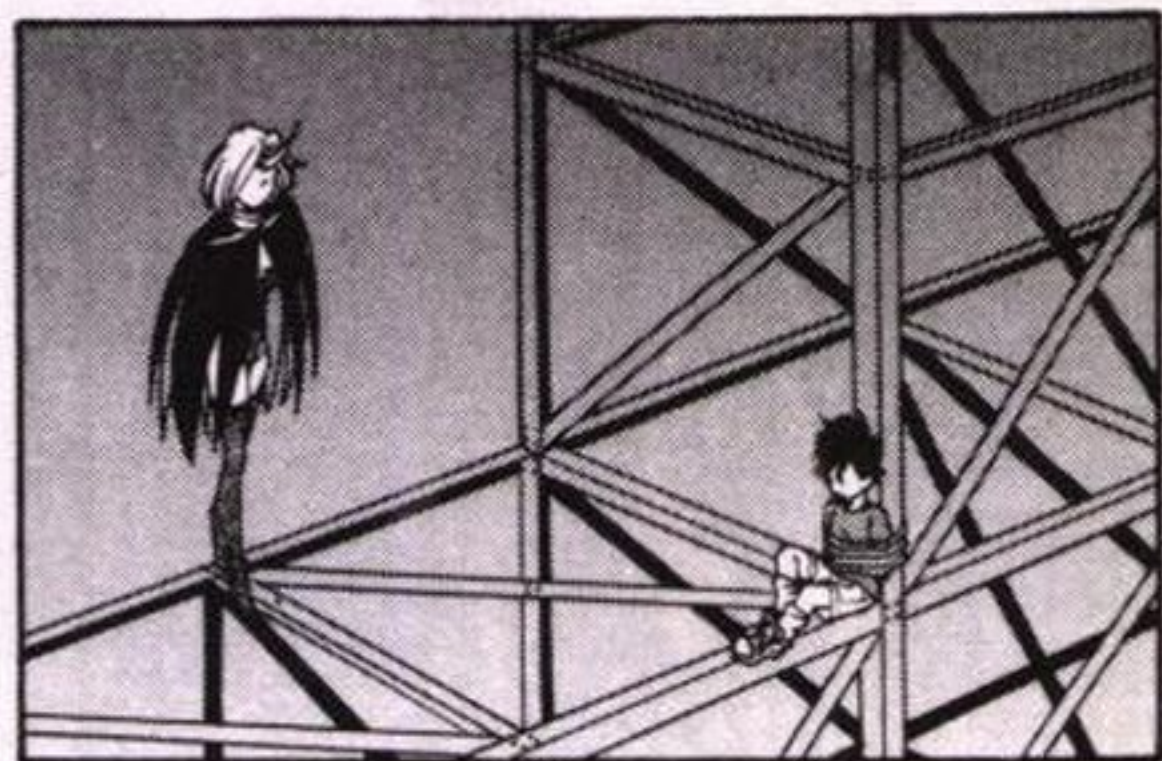
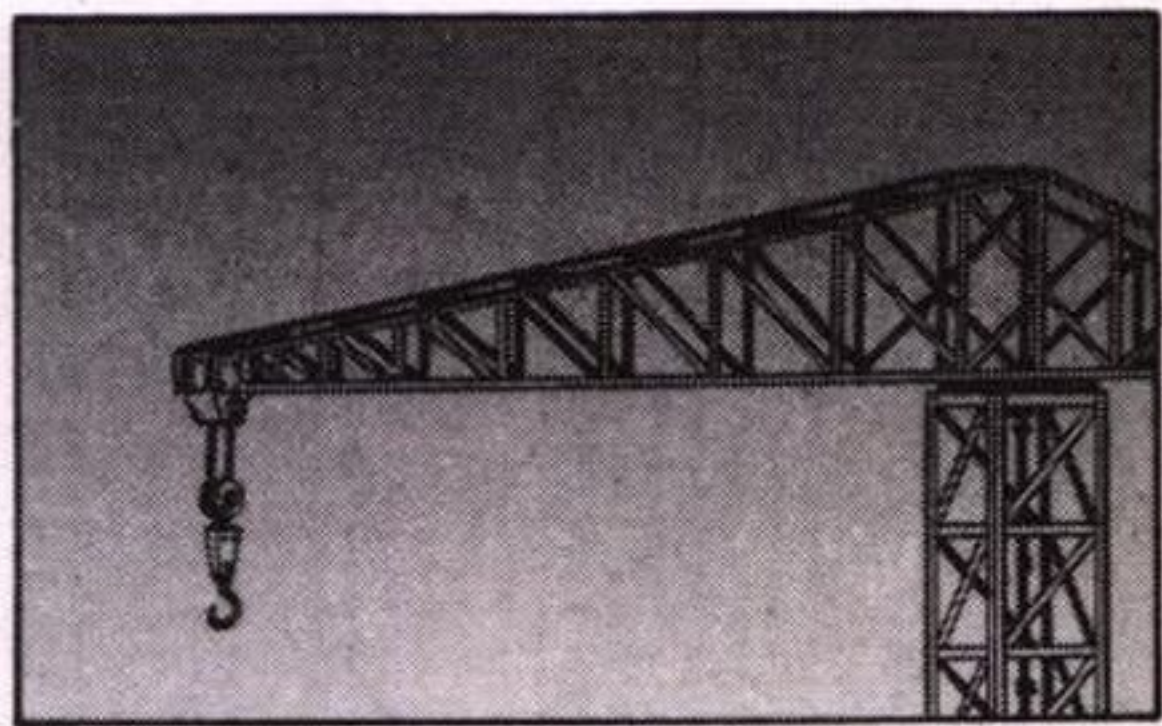
르
콰
콰
감히 날 비웃다니!
아
이야아아아압!
퓨
슝

엇?!

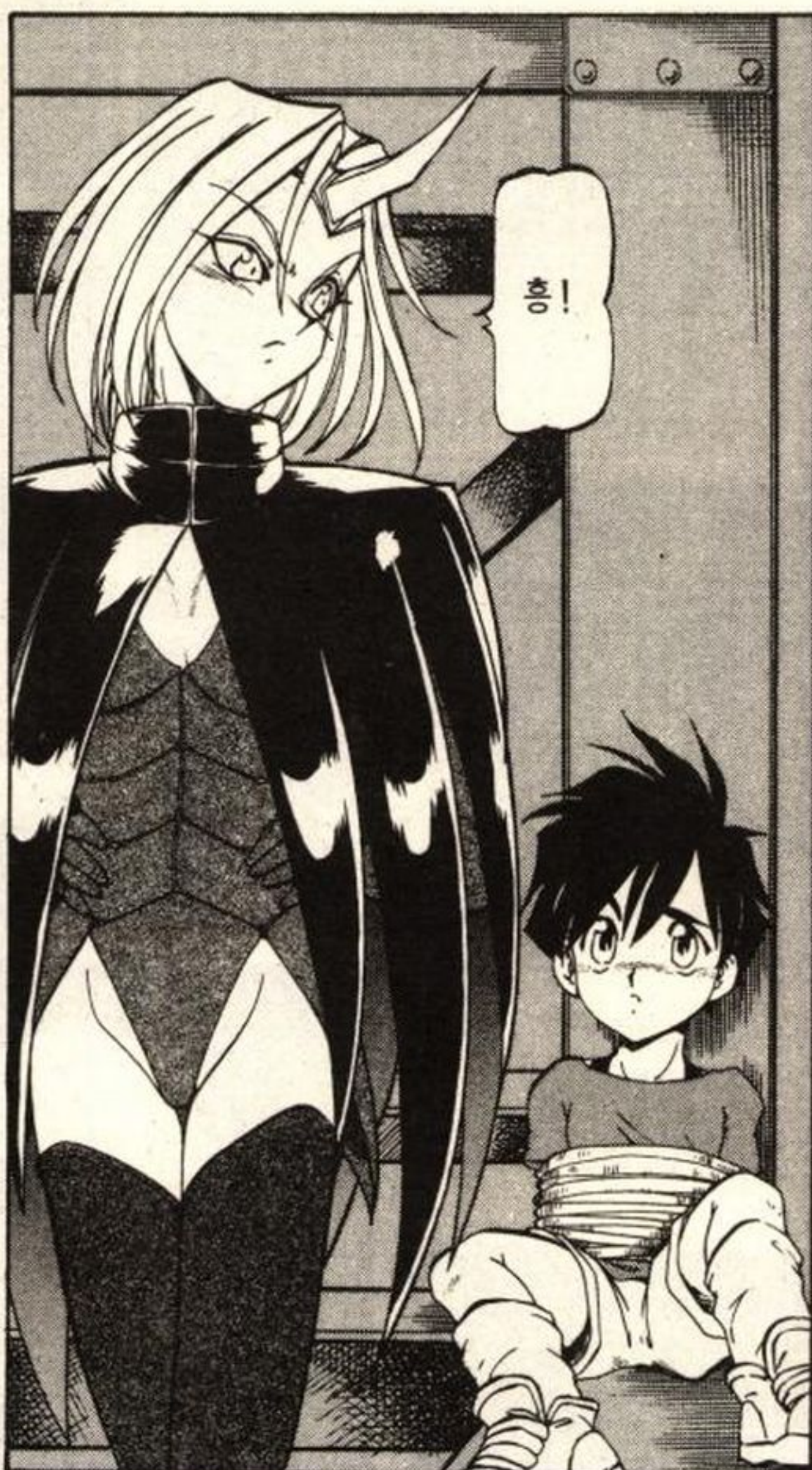
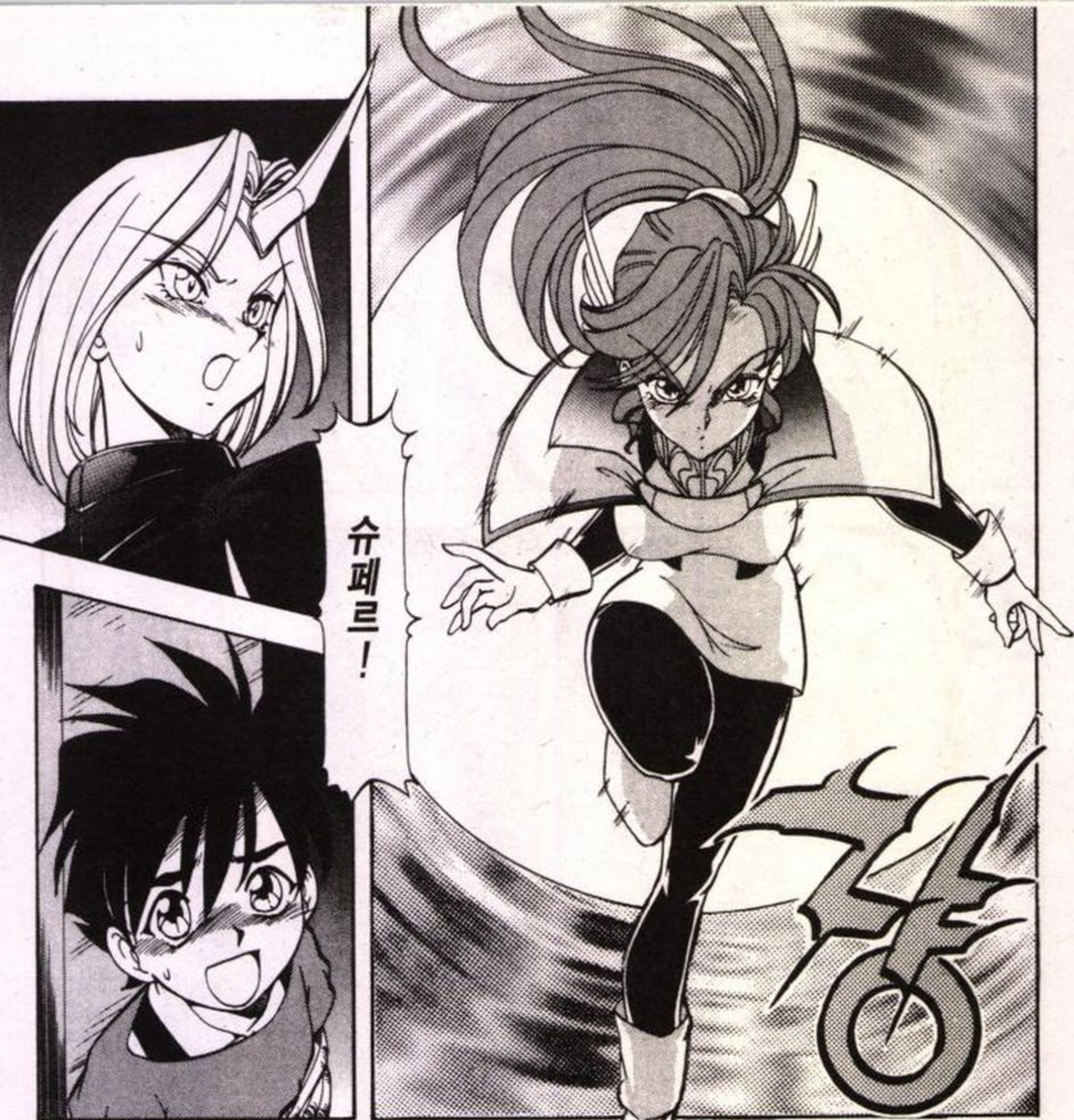
이건
위장술
?!
당했다!

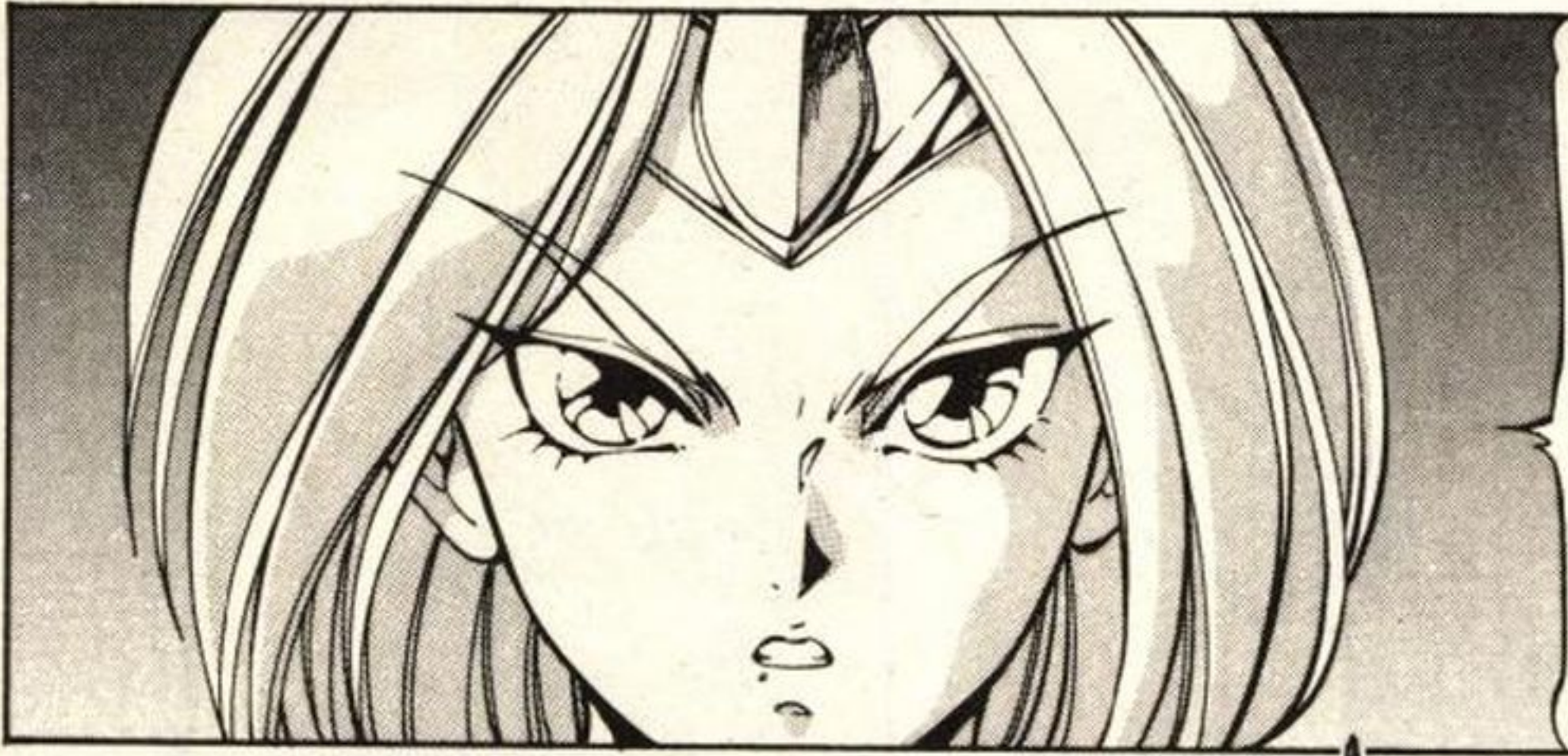
타
타
탁

!
이렇게
맑은 날
웬 물웅덩이
지?

에고~.
파박
앗?!
콰아아아
와앗!!
도…
도와 줘!
꾸룩 꾸룩
즈즈즈즈

바보,
대체 뭘
한 거야!
내가
주인님을
찾아올게.
옆에
있으면서도
주인님을
놓치다니!
미안해,
잘못
했어.
슈페르….
이건 내
문제니까
나에게
맡겨.

어째서
너따위 꼬마가
슈페르의
주인이란 거지?
아얏!
너야말로
슈페르에겐
무슨 용건이냐!

흥!

너만 없어지면 슈페르는 나에게 돌아올 거야.
꿀꺽.

기다려, 베르거!

슈페르트!
그만 둬! 이 이상은 너라도 용서할 수 없어.
얌전히 주인님을 놓아줘….

나보다
이 꼬마가
더 좋단
말이군.

마망!
후아악
!

구오오오!
쿠구구궁

어쩔 수
없구나….
베르거.

오오오
크아아아아

제법
인데?
슈페르.
쿳!
하아아!
야아압!
기운 내,
슈페르!

크와아아!

욱!
넌 졌어, 베르거. 이제 포기해!
흥!
이렇게 된 이상…!

저 녀석만이라도!
위험해요, 주인님―!
내 이름으로 명한다. 정의의 힘으로 나를 지켜라!
나와라, 마법진!
푸슝
죽어랏!
빛나라, 나의 델타 스타―!
!

이… 이건… 델타스타 ?!
이런 꼬마가 델타스타를 …?

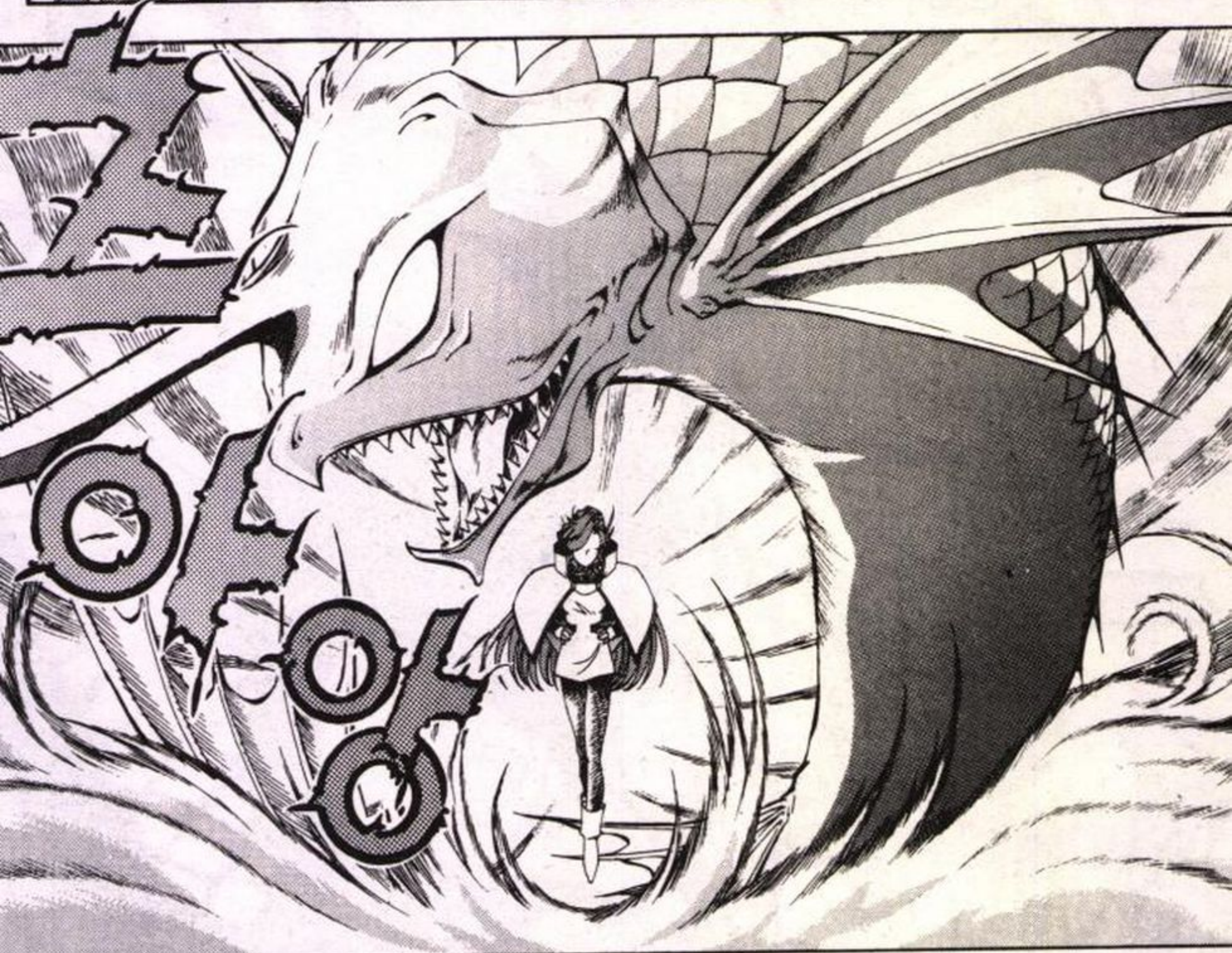
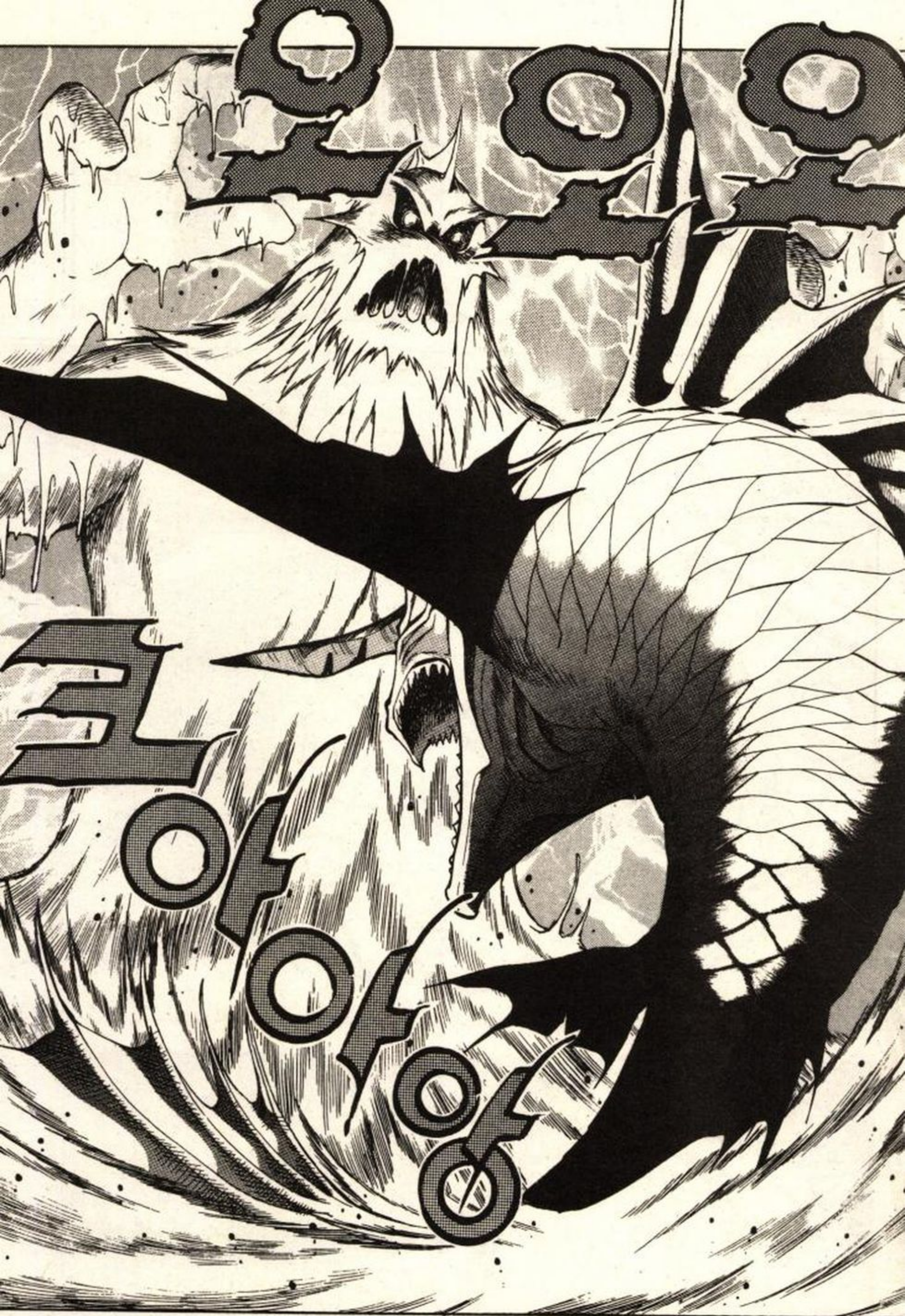
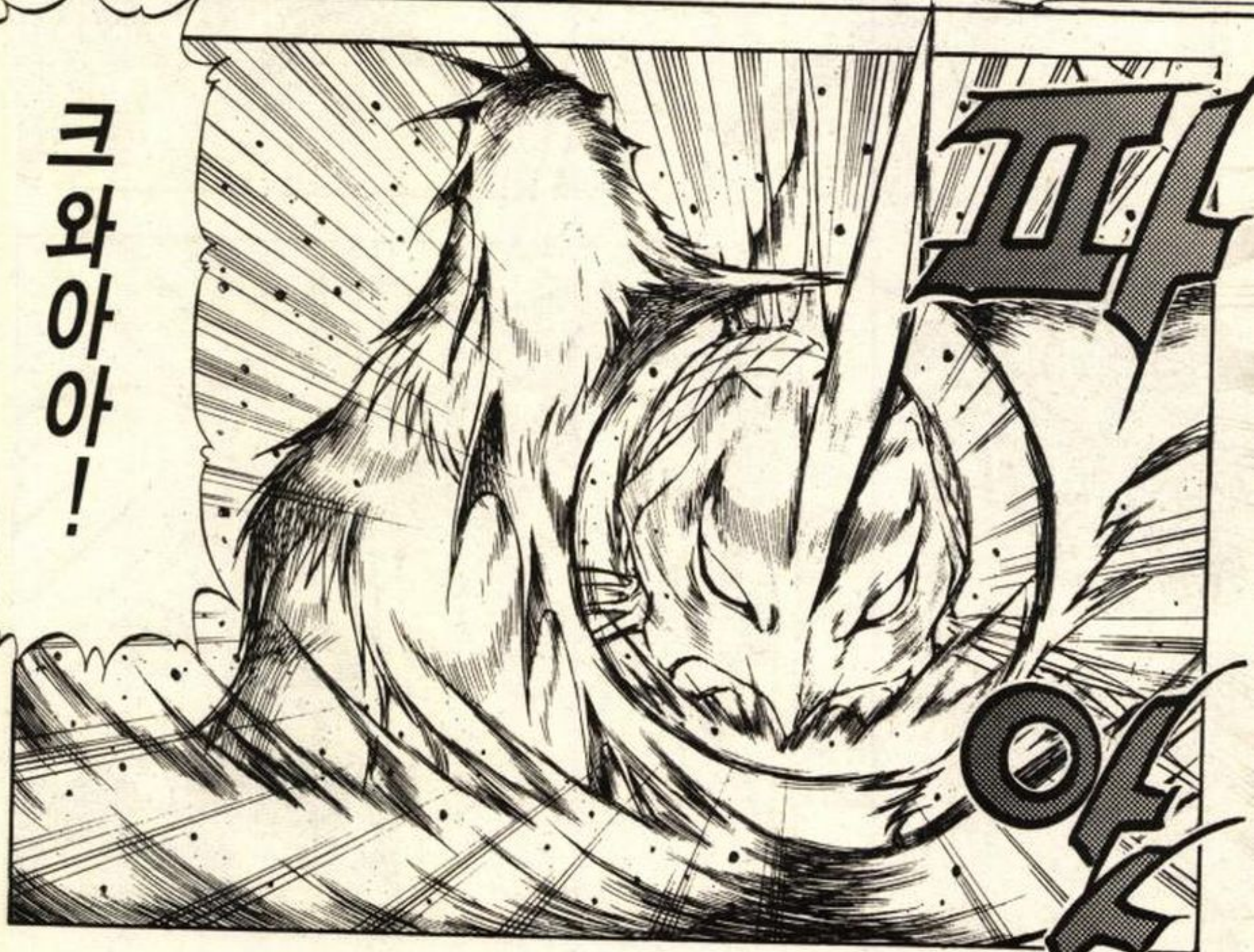
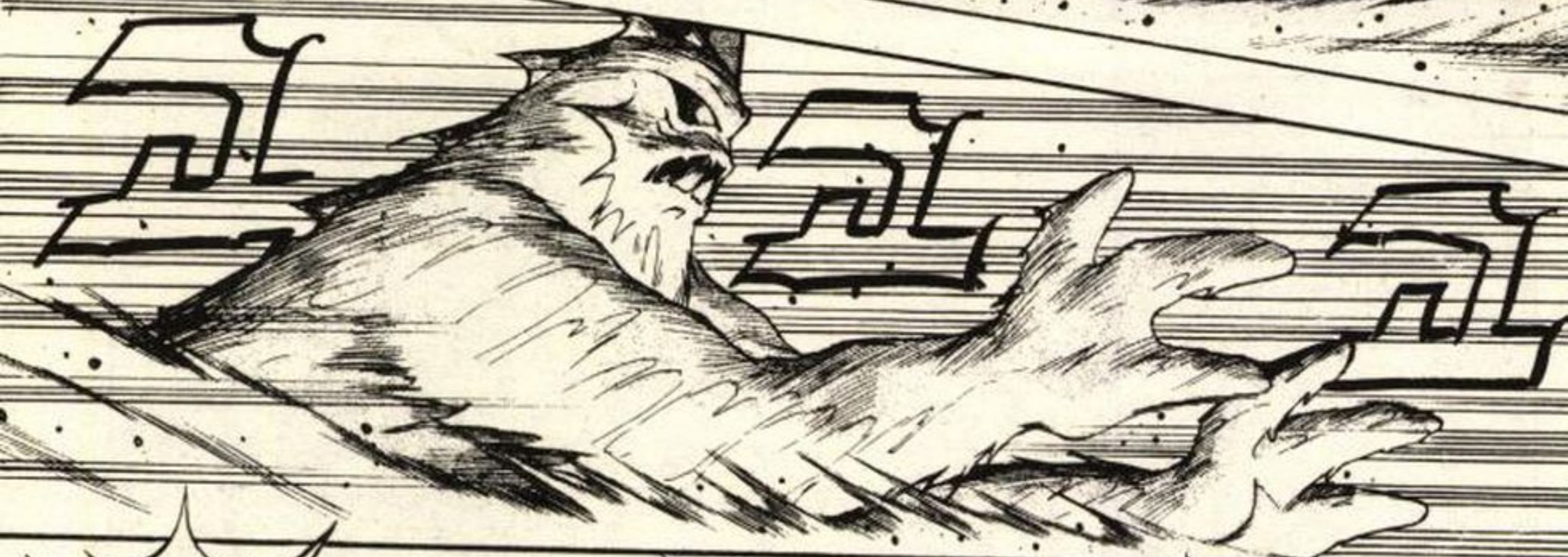
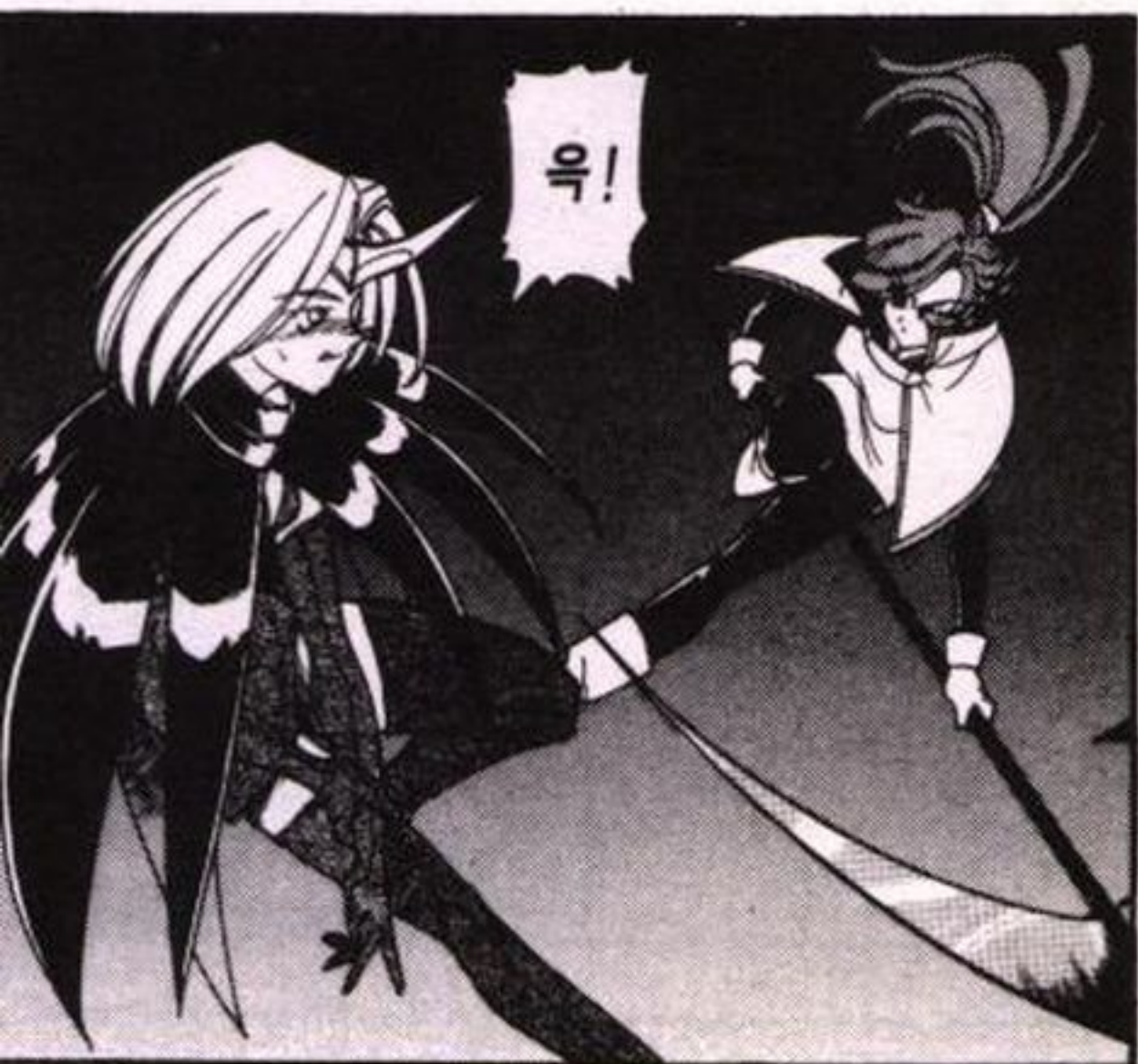
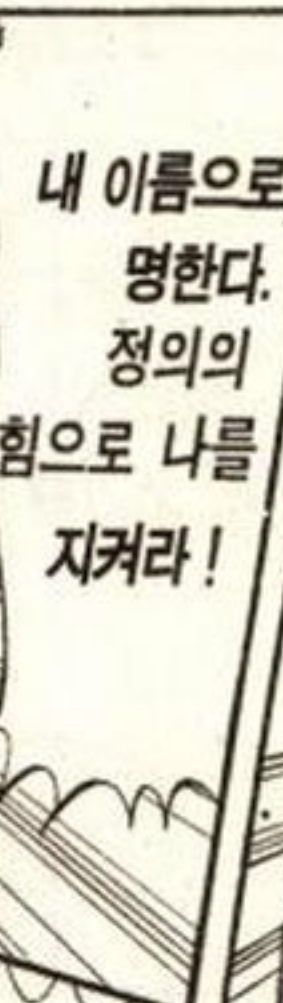
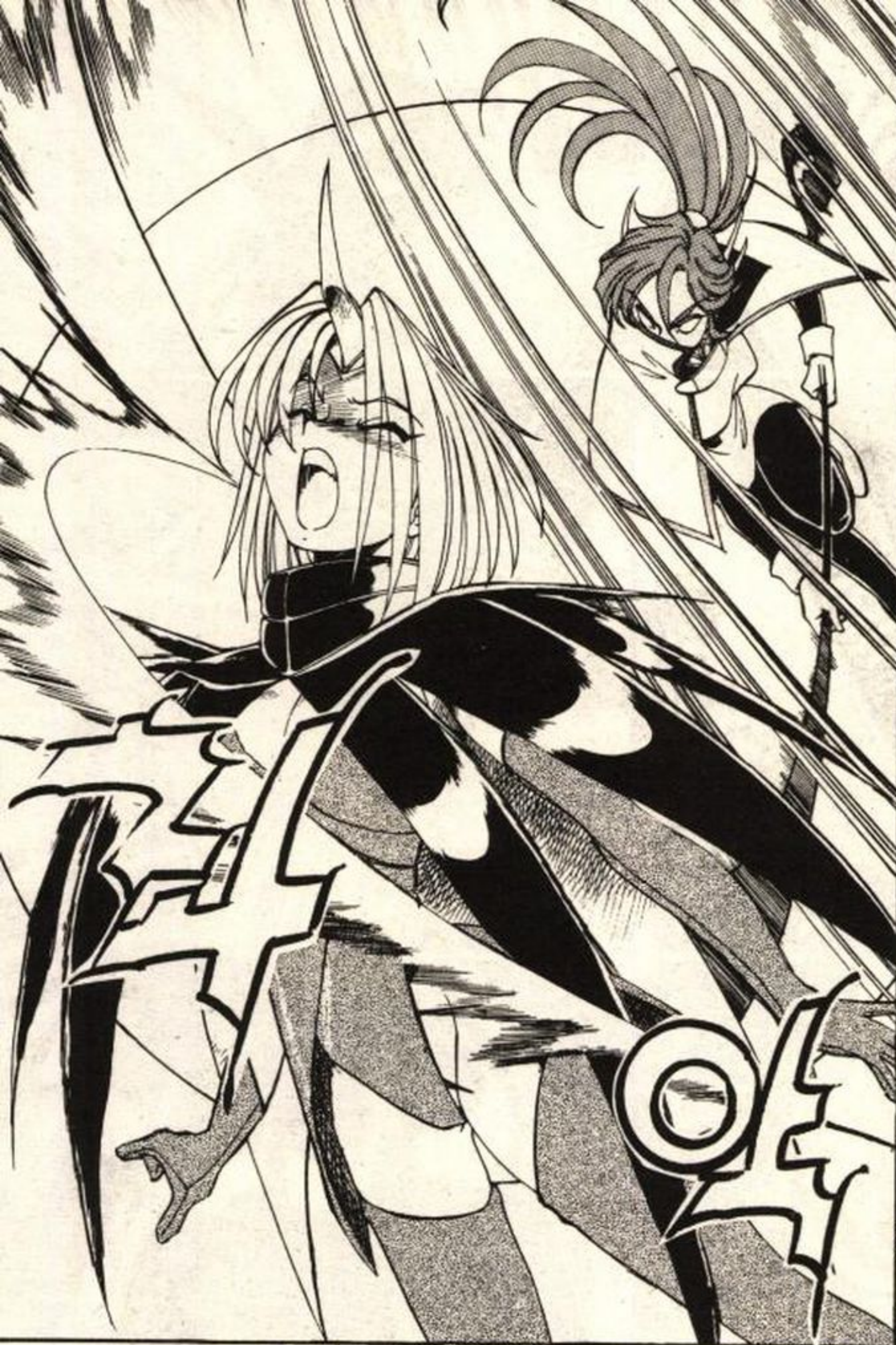
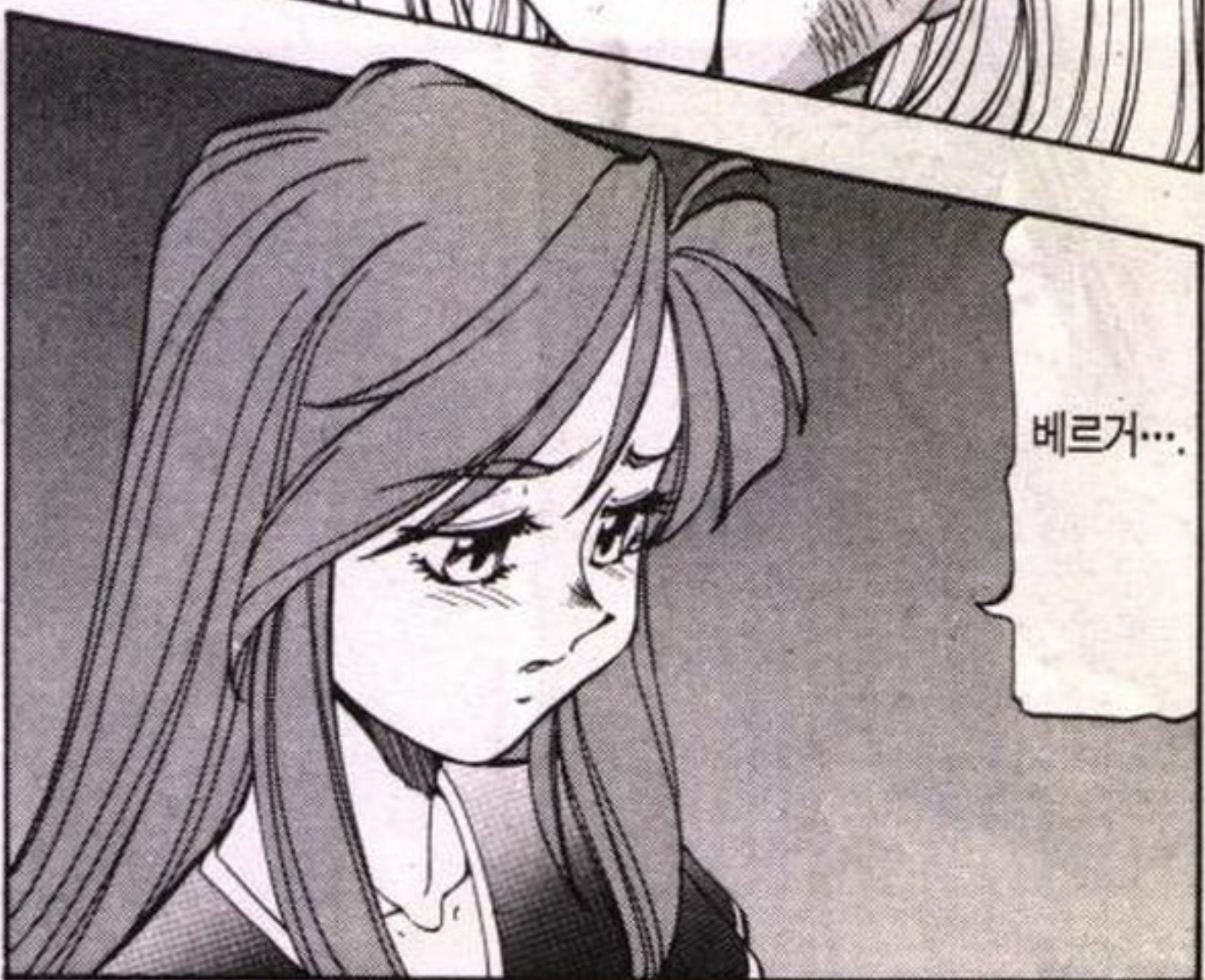
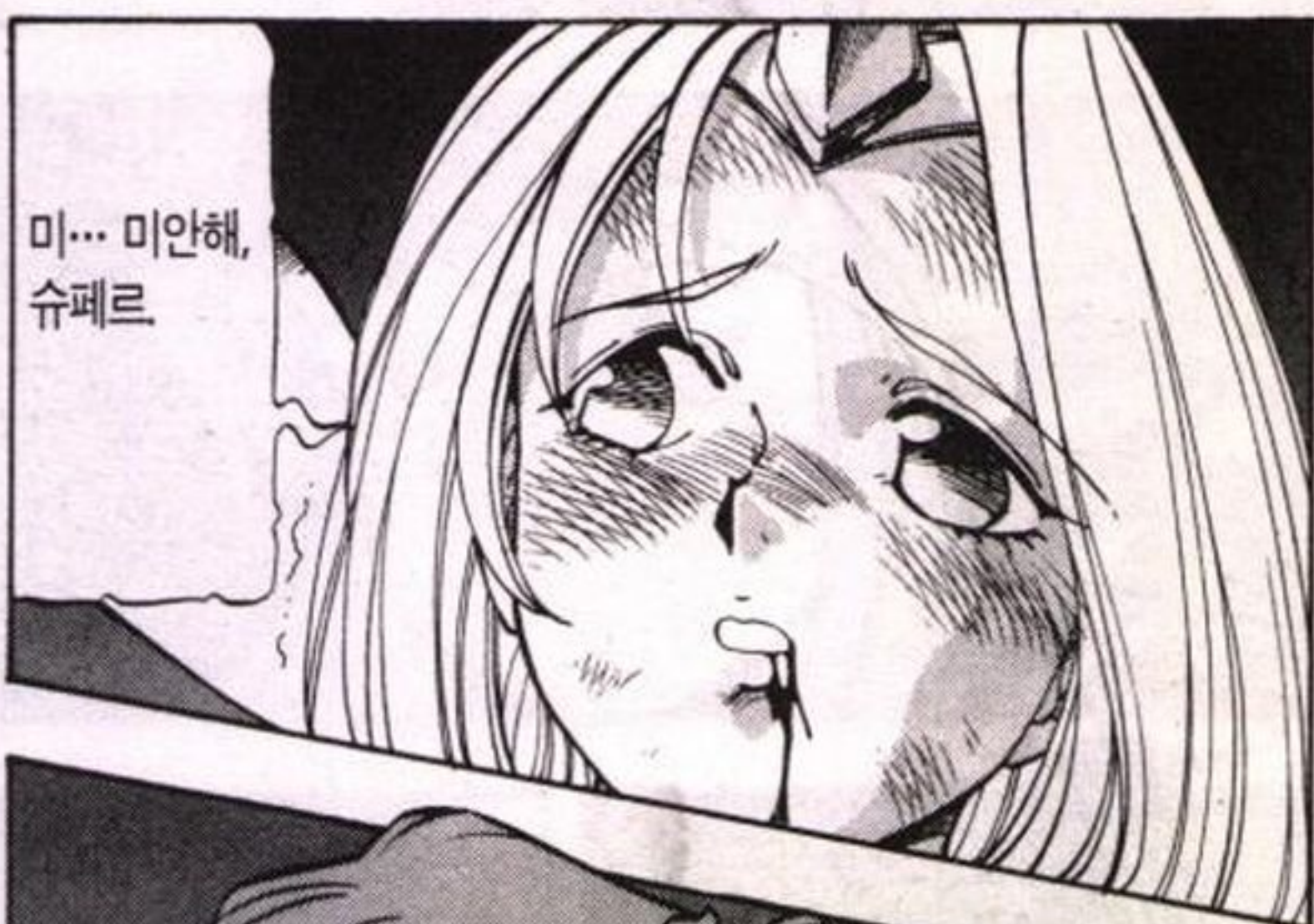
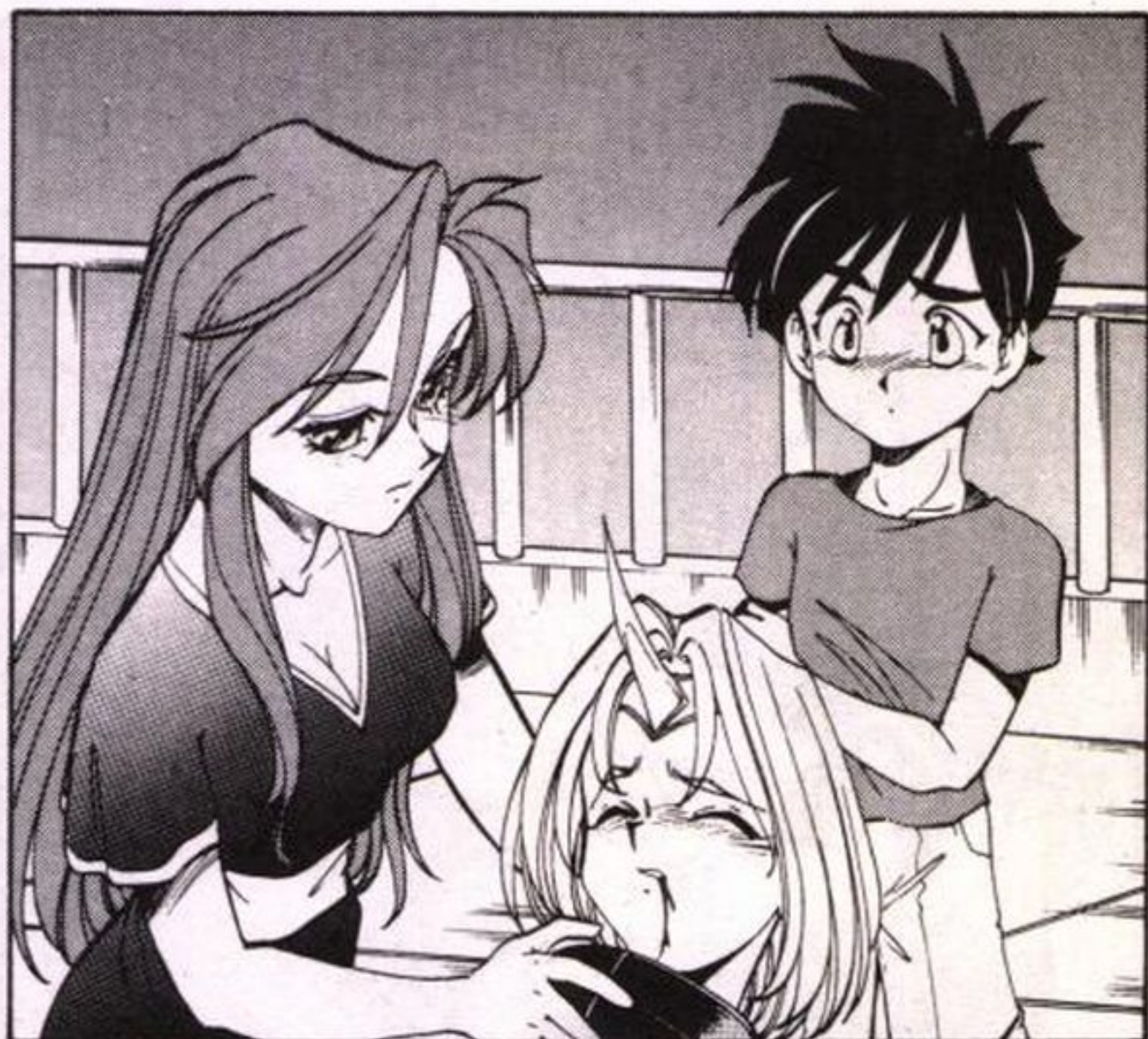
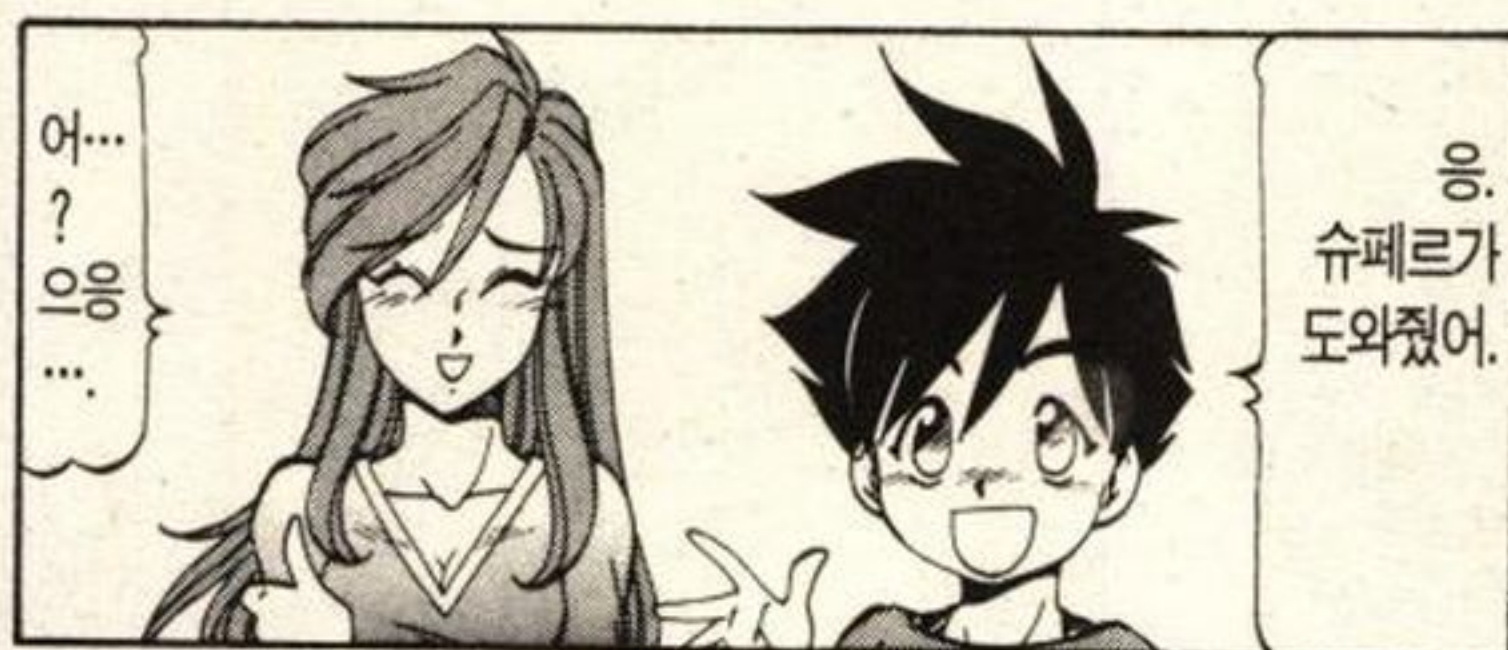
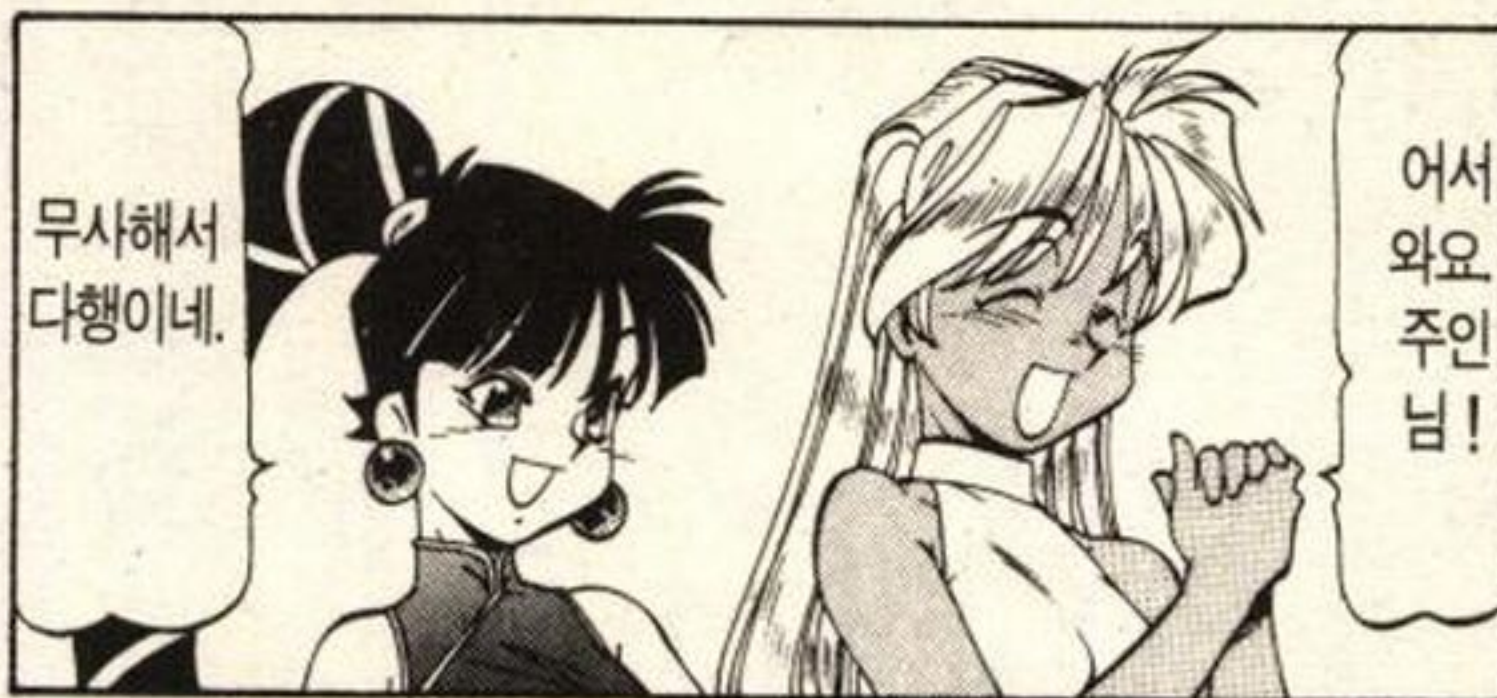
퍼억
털썩
읍!

미… 미안해,
슈페르.
베르거….

뉴욱

슈페르.

주인님,
잠깐 울게
놔 두세요.
꼬옥

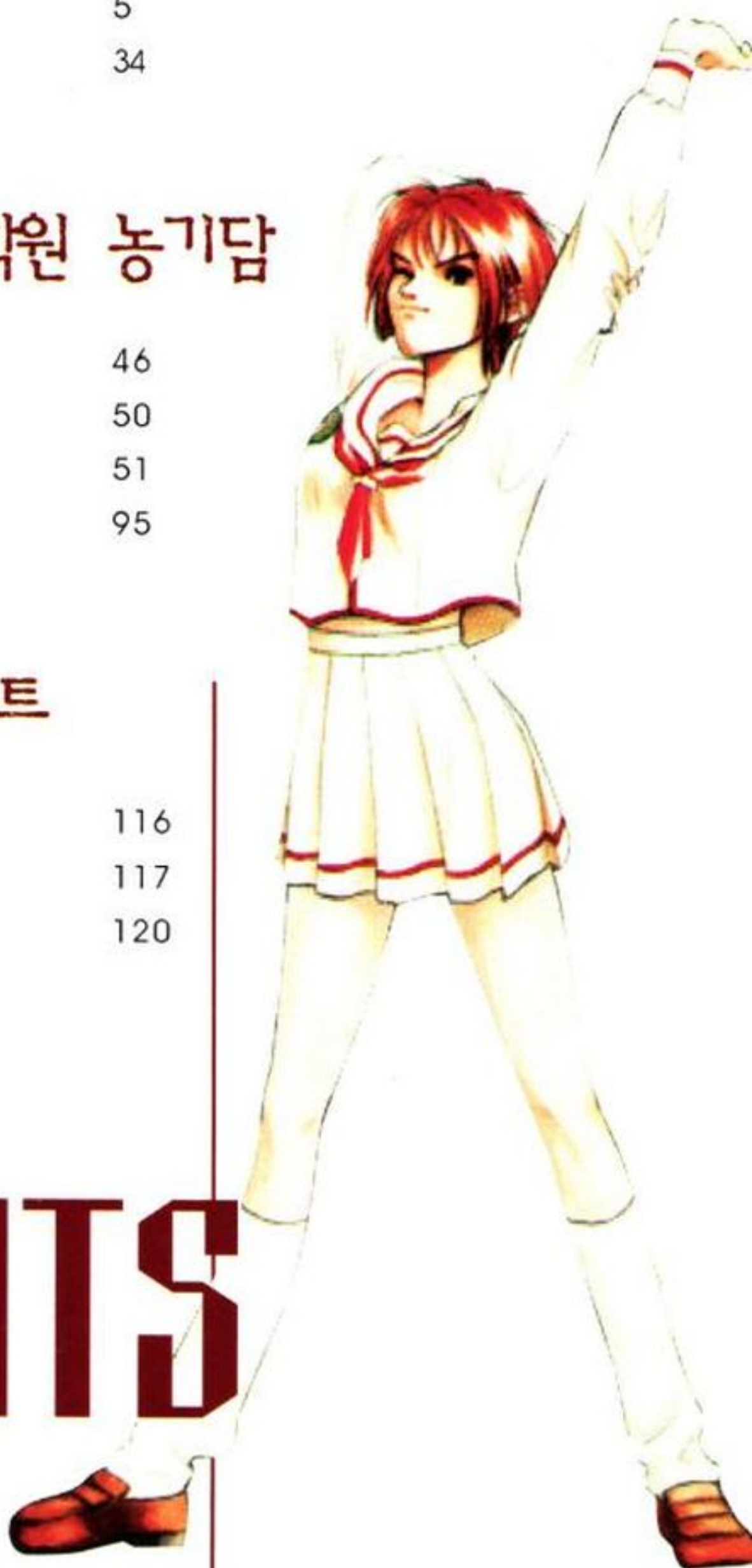
또 한건 끝났네.

그동안 애독해 주셔서 감사합니다.

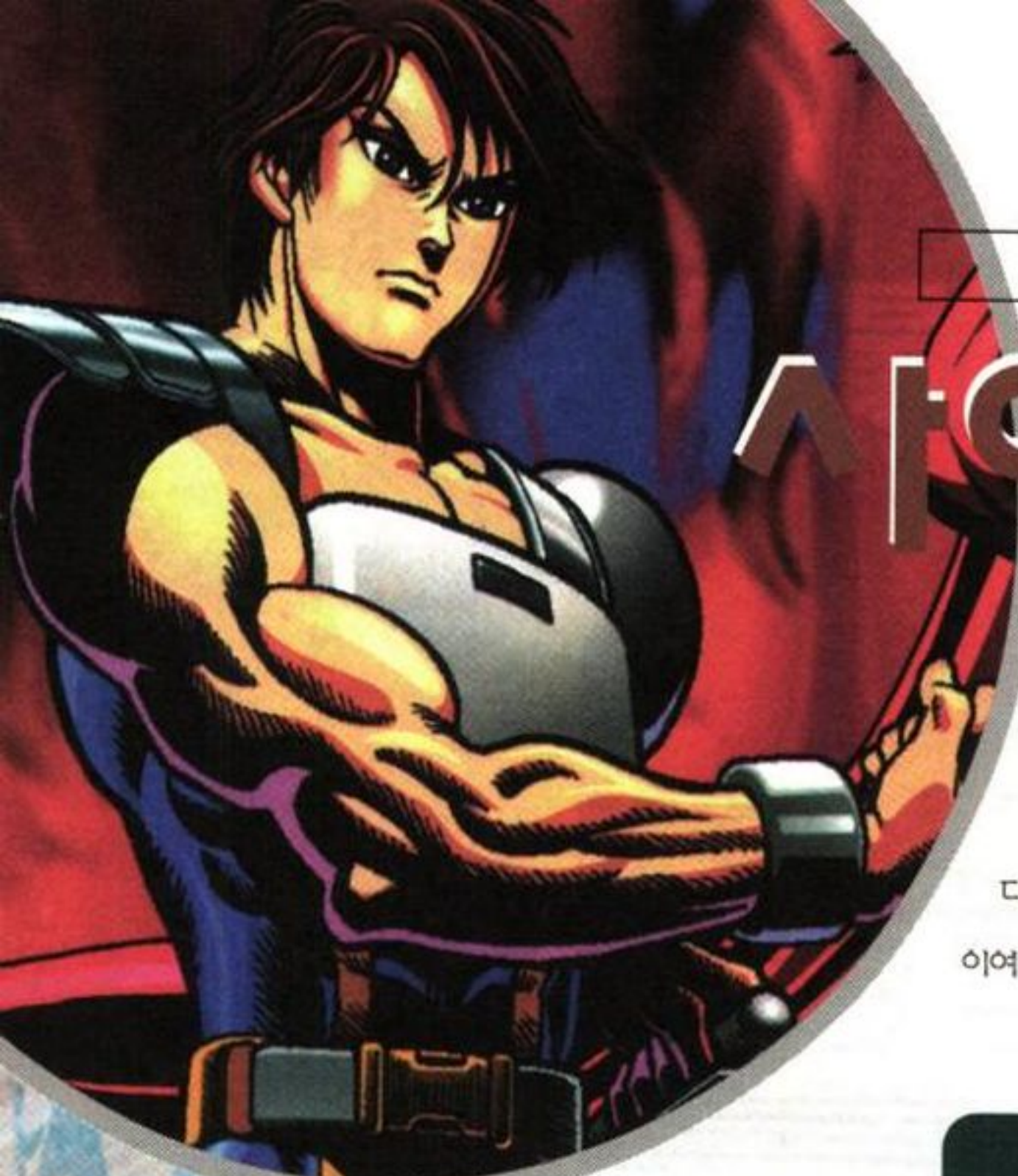
GO!
PS공략왕
공략 별책부록
サイバーオーグ
CYBERORG
① 사이버 오그
② 朧 東京魔人學園 綺譚
도쿄 마인 학원 농기담
③ OMEGA BOOST
오메가 부스트
7월호 특별부록
GAME POWER

★ 사이버 오그

★ 도쿄 마인 학원 농기담

★ 오메가 부스트

CONTENTS

사이버 오그

▶장르: 액션 ▶제작사: 스퀘어 ▶발매일: 4월 22일 ▶발매가: 5,800엔

미국판 이상한 던전?

사이버 오그

세 명의 캐릭터가 마치 릴레이 경주를 하듯이 서로 교대해 가며 던전을 클리어 해나가는 사이버 오그! 캐릭터간의 특성과 시스템을 완벽히 이해하지 않으면 클리어는 힘들다! 생각 외로 상당히 난이도도 높은 이 게임을 즐기는 이들이여! 이 공략을 참고해 클리어 속도를 높이자!

조작방법

기본 행동

- 십자키 : 캐릭터 이동, 커서 이동
- △ : 무기 공격
- □ : 격투 공격
- × : 점프, 취소 버튼
- O : 결정 버튼 외
- L1 : 시점 앵글 변화
- L2 : 록 온, 가드
- R1 : 캐릭터 앞 방향으로 시점 변화
- R2 : 가드

특수 행동

- □+× : 슬라이딩
- R2+O : GP를 이용한 LP 회복
- O(계속 누른다) : T.J의 경우만 스텔스 능력을 사용한다. (□나 △ 버튼을 누르면 원래대로 돌아온다.)
- ×, × : 포시스의 경우에만 비행을 할 수 있다.

기본 메뉴구성 (셀렉트 버튼으로 호출)

■ MAIL

플레이어에게 들어온 통신의 내용을 볼 수 있다. 새로운 메일이 오면 화면 우측 상단에 New Mail 이라고 표시된다.

■ DATA

• PLAYER STATUS

플레이어의 현재 상태를 볼 수 있다.

• LOG

터미널 컴퓨터에서 입수한 문서를 볼 수 있다. 단 S 로그는 퓨나 포우 대사가 세큐리티를 풀어줄 때까지 볼 수 없다.

■ MAP

• SECTOR MAP

현재 있는 섹터의 맵을 입체적으로 보여준다. 알아보기 힘들어서 그다지 쓸모는 없다.

• AREA MAP

현재 있는 에어리어의 각 섹터별 루트를 보여준다. 현재 자신이 속한 섹터가 어디쯤인지 항상 체크하도록 하자.

■ CONFIG

• 여러가지 세부 설정을 할 수 있는 옵션 모드.

• 아이템 메뉴 구성(스타트 버튼으로 호출)

• 이 메뉴에서 아이템의 사용, 무기의 장착 등을 할 수 있다. 아이템을 장비할 수 있다.

십자키나 L1, R1 버튼으로 아이템을 고를 수 있다

L2 버튼을 누르면 웨폰 장비 메뉴가 호출되고, R2 버튼을 누르면 프로텍트 장비 메뉴가 호출된다.

속성공격을 위한 라뮬레스트도 여기서 장착할 수 있다

게이지 설명

■ LP
라이프 포인트다. 체력이라고 해도 상관없겠다. 모두 없어지면 사망한다.

■ GP
시간이 지남에 따라 줄어드는 피곤도를 나타내는 게이지다. 이상한 던전의 만복도와 비슷한 개념으로 모두 없어지면 LP가 줄기 시작한다. 마찬가지로 이 GP를 이용해 LP를 채울 수도 있다.

■ EP
에너지 포인트. 무기나 능력을 사용하는데 필요한 에너지 게이지다. 에너지 팩이나 에너지 회복 존 이외에는 다시 채울 방법이 없다. 주의해야 하는 게이지.

■ AP
억세스 포인트. 맵 안의 터미널 컴퓨터를 접속하는데 필요하다. 각 터미널 컴퓨터는 일정량의 AP를 소모하지 않으면 접속할 수 없다. AP는 적을 쓰러뜨리거나 기물을 파괴해서 얻을 수 있다.

■ 라뮬레스트
현재 무기에 장착하고 있는 라뮬레스트의 속성을 나타낸다. 라뮬레스트는 사용할 수록 순도가 떨어지는데 여기에는 순도가 % 단위로 표시된다.

게임에 들어가기 전에

사이버 오그는 매우 독특한 게임성을 지니고 있어서 용어나 게임의 운용에 있어서 사전 지식을 습득해 놓지 않으면 안 된다. 원할한 게임 플레이를 위해서 아래의 사항들을 반드시 읽어두도록 하자.

라뮬레스트에 대해서

라뮬레스트란 일종의 에너지 광석으로 맵 상에서 자주 얻을 수 있는 아이템이다. 열과 냉기, 전기의 세 가지 속성을 지니고 있으며 색깔로 분별할 수 있다. 이 광석은 무기나 방어구에 장착할 수 있는데 무기의 경우에는 해당 속성의 공격을 할 수 있고 방어구는 해당 속성의 대미지를 무시한다. 각 라뮬레스트는 순도라는 것이 정해져 있어서 사용할수록 순도가 떨어져 0%가 되면 더 이상 쓸 수 없게 된다. 박스 아이템을 이용해 라뮬레스트끼리 합성, 순도를 높이는 것도 좋은 방법이다.

장비 레벨에 대해서

게임 안에서 얻게 되는 무기는 자주 사용함에 따라 레벨이 올라가 진화하게 된다. 장착한 무기를 자꾸 쓰게 되면 경험치가 쌓이고 일정한 경험치량을 초과할 때마다 슬롯이란 것이 열린다. 이 슬롯에는 여러 가지 무기 파츠를 장착할 수 있다. 단, 무기와 캐릭터에 따라서 장착할 수 없는 것도 있다. 그 레벨에서 모든 슬롯이 열리고 슬롯에 무엇이든지 파츠를 모두 달아주면 레벨업 하게 된다. 이런 식으로 레벨업을 진행시키다보면 레벨 3에서 레벨 4로 레벨업 하는데 있어서 일반 파츠가 아닌 그 캐릭터 전용의 무기 파츠가 필요하게 된다. 이것을 달아주지 않으면 레벨 4로 레벨업 할 수 없다. 레벨 4에서 무기는 진화하기 때문에 전용 파츠는 반드시 찾아둬야 한다. 무기의 레벨은 최대 7까지 올릴 수 있고 한 캐릭터 당 4개의 무기가 준비되어 있다.

파츠를 달아주면 무기의 성능이 달라진다

방어구의 경우에는 방어구 전용의 파츠를 하나씩 달아줄 수 있다. 파츠를 달고 있을 때에는 역시 격투 공격으로 레벨이 올라간다. 그보다는 프로텍트 키트라는 아이템으로 레벨을 올리는 것이 더 빠를지도 모른다.

방어구에 장착할 라뮬레스트는 신중이 고르자

메디슨 게이지에 대해서

아이템 메뉴를 열어보면 우측 상단 창에 메디슨 게이지라는 것이 표시된다. 처음에는 비어 있지만 이곳에는 잔류계 메디슨이라는 것을 장착시킬 수 있다. 잔류계 메디슨의 여러 가지 효과는 아이템 일람을 참조하길 바란다. 어떠한 잔류계 메디슨을 사용하면 그 메디슨의 레벨에 따라 게이지가 채

워져 나간다. 게이지를 오버하게 되면 LP가 줄어들기 시작하니 주의하자. 보통 잔류계 메디슨은 게이지를 하나 소비하고 슈퍼 메디슨은 2개, 하이퍼 메디슨은 4개의 게이지를 소비한다. 아이템에 의해 게이지의 양을 늘일 수도 있다. 장착한 메디슨의 효과는 격투 공격으로 레벨업시켜 몸에 완전히 익힐 수 있다. 이 경우 메디슨을 게이지에서 삭제해도 효과는 사라지지 않는다. 비잔류계 메디슨도 존재하는데 이것은 게이지를 차지하지만 효과가 금방 사라지는 메디슨이다.

위에서 차례대로 아이템 전송, 캐릭터 전송, 데이터 세이브다

릴레이 포인트에 대해서

에어리어 상에는 릴레이 포인트라는 지점이 있다. 이곳에서는 아이템의 전송과 캐릭터의 전송, 데이터의 세이브 등을 할 수 있다.

아이템 전송

각 캐릭터들과 레굴스 우주선 사이에 아이템을 주고받는 것. 한 캐릭터의 아이템이 너무 많거나 다른 캐릭터에게 필요한 아이템을 보내줄 때 사용한다.

캐릭터 전송

게임 진행상 특정 캐릭터만이 통과할 수 있는 섹터가 있을 경우, 그 캐릭터를 사용하기 위해 캐릭터를 각 릴레이 포인트로 워프시키는 것. 단, 현재 릴레이 포인트에 접속 중인 캐릭터만 전송시킬 수 있다.

데이터 세이브

세이브를 할 수 있다. 이 게임에는 게임 시작시 나오는 메뉴 화면 이외에 로드의 개념이 없으니 세이브는 신중히 해야한다.

캐릭터의 사망에 대해서

섹터 안에서 캐릭터가 사망하는 경우가 있다. 하지만 이 게임에 완전 사망이란 개념은 없다. 캐릭터가 죽은 경우, 가지고 있던 모든 아이템은 죽은 섹터 안 어딘가에 '아이템 서버'라는 것으로 저장되고 플레이어는 모든 스테이터스가 회복된 상태에서 다시 그 지점으로 향할 수 있다. 단, 메디슨 게이지는 없어지므로 다시 메디슨을 장착해 주어야 한다. 플레이어가 죽은 섹터까지 가는 도중의 섹터들은 모습이 바뀌니 전에 파악해 두었던 맵이 쓸모 없어진다. 사망했던 지점으로 가 아이템 서버에서 필요한 아이템을 골라내 다시 게임을 시작하자.

아이템 일람

아이템은 캐릭터 당 20개씩 지닐 수 있으며 레굴스 우주선으로 약 60개의 아이템을 보관 시킬 수 있다. 아이템의 개수가 한정되어 있으니 아이템은 즉각 즉각 소비하지 않으면 안된다. 아이템을 가질 수 있는 양도 아이템으로 늘릴 수 있다.

약품계통(Medicine)	
잔류계	
Medicine Power	격투 공격력이 올라간다
Medicine Defence	방어력이 올라간다
Medicine Capacity	메디슨 게이지가 하나 늘어난다. 게이지는 소비 안 함
Medicine Resurrection	장착하면 사망시 부활하고 GP의 최대치가 증가한다
Medicine Limit Up	LP의 최대치가 증가한다
비잔류계	
Medicine Flash	일시적으로 스피드가 올라간다
Medicine Jump	일시적으로 점프력이 좋아진다. 하지만 포시스 이상은 뛸 수 없다
Medicine Invincible	일시적으로 무적 상태가 된다
Medicine Clear	메디슨 게이지에 장착중인 효과를 랜덤으로 하나 삭제한다
Medicine Refresh	GP를 회복시킨다
Medicine Life	LP를 회복시킨다

상자계통(Box)	
Merge Box	2개의 동류계 아이템으로 새로운 것을 만들어 낸다
Mix Box	2개의 아이템으로 새로운 것을 만들어 낸다
Transform Box	한 아이템을 다른 것으로 변화시킨다
Evolution Box	아이템의 랭크를 올린다
Transfer Box	레굴스로 아이템을 전송한다
Duplication Box	아이템을 복제해 낸다

파트계통(Part)	
Part: Sustainer	장착하면 무기 사용시의 딜레이를 줄인다
Part: Power	장착하면 파워 상승, 에너지 소비량이 많아진다
Part: Rapid Fire	장착하면 무기의 연사성이 좋아진다
Part: Super Power	장착하면 파워 대폭 상승, 에너지 소비량이 대폭 늘어난다
Part: Efficiency	장착하면 무기의 에너지 소비량이 줄어든다
Part: Enhance	장착하면 무기의 모든 특성치가 올라간다
Trap Sensor	방어구에 장착, 함정을 미리 파악한다
Attribute Sensor	방어구에 장착, 록 온 시 적의 속성을 알 수 있다

부품 계통(Kit)	
Repair Kit	부숴진 무기나 방어구를 고친다
Extra Kit	지닐 수 있는 아이템의 수를 하나 늘린다
Experience Kit	장비중인 무기의 경험치를 올린다
Protect Kit	프로텍트의 레벨을 하나 올린다

팩 계통(Pack)	
Energy Pack	EP를 회복시킨다. 용량은 여러 가지가 있다
Battery Pack	EP의 최대치를 늘인다. 역시 용량은 여러 가지가 있다

포스계통(Force)	
Force Cyclone	주위의 공중에 있는 적에게 대미지를 준다
Force Quake	지상의 적에게 대미지를 준다
Force Break	머신계의 적을 일정시간 정지시킨다
Force Item	방안의 모든 적을 아이템으로 바꾸어 버린다
Force Sleep	생물계 적을 잠들게 한다
Force Energy	주위의 자기장으로 대미지를 준다

라뮬레스트 계통(Ramulest)	
Ramulest Plasma	전기 속성. 머신계 적에게 공격이 유효
Ramulest Heat	열 속성. 생물계 적에게 공격이 유효
Ramulest Freeze	얼음 속성. 인섹트계 적에게 공격이 유효

무기일람

무기는 게임 진행 중 얻을 수 있는 것이 캐릭터 당 3개씩 존재한다. 특성을 잘 살펴 집중적으로 키울 무기를 골라보자.

T . J	
머신 건	기본 무기. 연사성이 좋지만 한발 한발의 위력은 떨어진다
샷 건	연사성은 나쁘지만 한발의 위력이 높다
버너	화염 방사기. 속성에 따른 공격이 유효하다. 리치가 짧다
레일 건	최강의 무기. 공중에 있는 적은 맞추기 힘들다

기간테	
포톤 블로우	기본무기. 돌진계와 승룡권계의 기술이 나간다
기가 해머	파괴력이 좋다. 공중에서 찍기가 가능한 무기
스팅거 드릴	드릴 공격을 한다. 공중에서 날아다니며 드릴 공격 가능
라운드 소우	전기톱이다. 가동시킨 후 공격하면 히트된 상대를 붙잡아 톱으로 갈아버린다

포시스	
타임 봄	기본 무기. 설치하면 일정 시간이 지난 후 폭발한다
리모트 봄	설치한 후 ㅁ버튼으로 원격 폭발 가능
센서 봄	설치하면 적이 다가올 때 자동으로 폭발
핸드 봄	적을 향해 폭탄을 던진다

각 에어리어별 섹터 공략

사이버 오그는 모두 6개의 에어리어로 구성되어 있고 개당 약 30개씩의 섹터가 존재하고 있다. 섹터는 또 2 내지 3층의 던전으로 이루어져 있어 클리어는 그야말로 시간과 체력의 승부가 걸렸다고 해도 과언이 아니다. 각 섹터의 클리어 방식은 그 섹터 내에 있는 터미널 컴퓨터에서 패스 코드를 입수해 다음 섹터로 이동하는 것. 화면 우측 하단에 나와 있는 미니 맵에서 이동 지점을 볼 수 있기 때문에 터미널 컴퓨터에서 섹터의 맵을 입수한다면 더욱 클리어가 쉬워진다. 다만 터미널 컴퓨터에 접속하려면 억세스 포인트(AP)가 필요하니 시간이 없다고 적들과 기물들을 파괴하지 않으면 던전 안에서 이러지도 저러지도 못하고 갇히는 신세가 될 수 있으니 주의하라.

대부분의 섹터가 위의 일련의 흐름으로 클리어 되므로 공략은 그런 섹터 중에도 특히 주의해야 할 섹터만을 다루기로 한다.

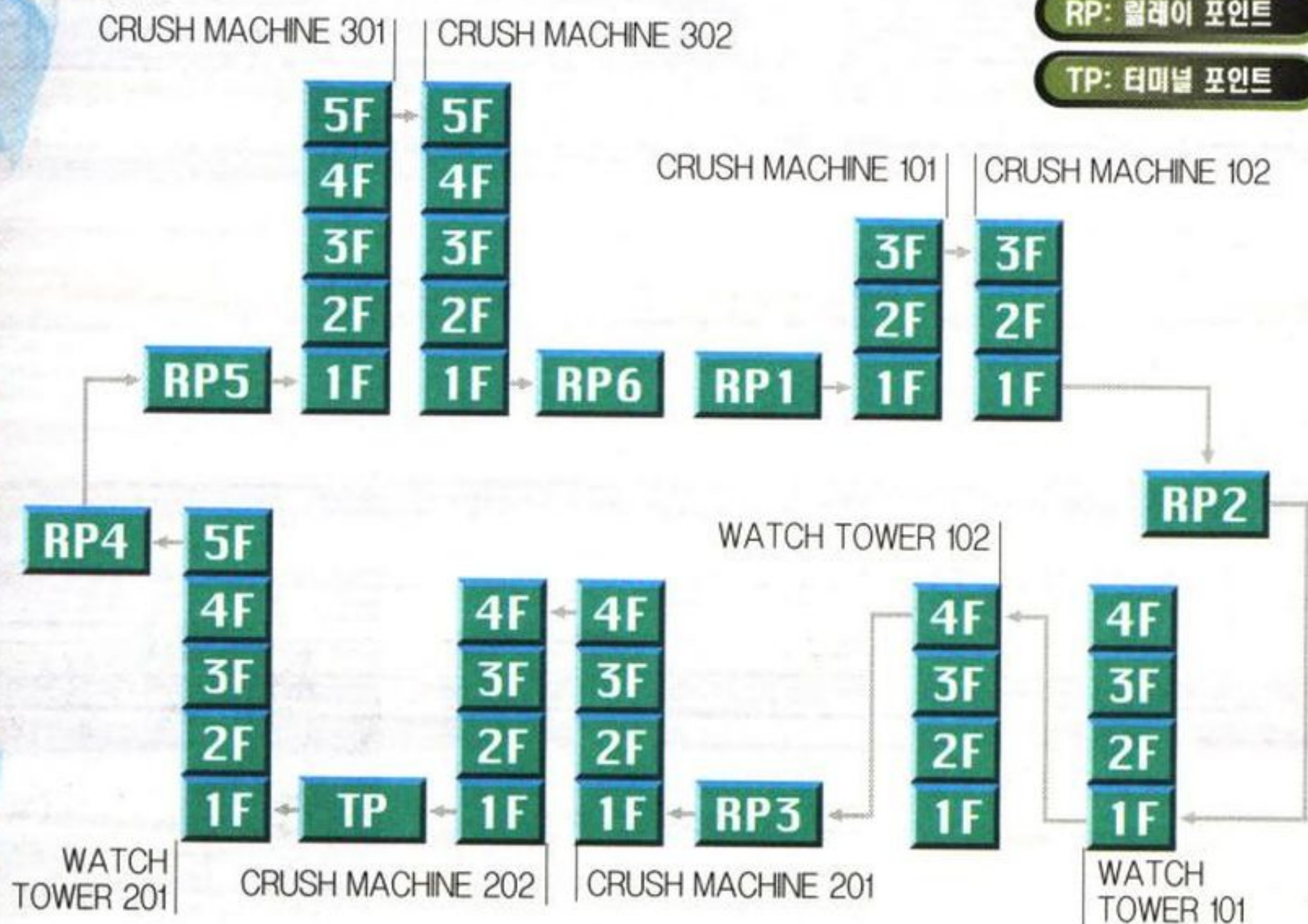
터미널 컴퓨터에서 패스 코드를 입수

이것이 이동지점. 패스코드가 없으면 맵에 빨간색으로 표시된다

프롤로그

우주…
그곳에는 아직 우리들이 모르는 세계가 펼쳐져 있다.
그렇다…그것은 제노 연방 우주조사국에 들어온지 4년째의 일…
「라믈레스의 보우 친선대사가 연방영역 내를 항행 중 소식이 끊어졌다. 장소는 23지구 FO_10.0이다. 즉각 조사해 달라」
그 지령이 악몽의 시작이었다. 나는 휴가지에서 즉시 제노 연방 23지구의 보안국으로 향했다. 23지구 보안국에 도착했을 때 조사에 참여할 멤버는 이미 결정되어 있었다.
23 지구 보안 통괄자 포시스. 감정에 좌우되지 않는 메타몰 인.
기간테. 온순하고 힘이 좋은 에노르메 인.
T.J 한 마리 늑대인 지구인.
조종사 마이크. 지기 싫어하는 고집 센 성격의 에나노 인.
그리고 나. 제노 연방 우주 조사국 탐사관. 퓨 · 모라비에, 우르 인.
우리들 5명은 제네시스 호를 타고 보우 대사가 소식이 끊어진 지점으로 향했다.
상상을 훨씬 초월하는 세계가 우리들을 기다리고 있는 줄도 모르고….
목적지에 도착한 우리들은 조사를 시작했다.
그 때 거대한 시공의 뒤틀림이 나타났고, 순식간에 제네시스 호는 그 안으로 빨려 들어가 버렸다. 이 공간에는 괴상한 물체가 있었다. 우리들은 그 물체의 강한 인력에 빨려들어 반항도 하지 못하고 내부로 끌려 들어갔다.
도착한 곳은 우주선, 소운석, 코로니가 산재하는 배의 묘지 같은 곳이었다. 그 안에서 2 척의 라믈레스 배를 발견했지만 양쪽 다 응답은 없었다.
돌연 커다란 굉음과 함께 무시무시한 광경이 눈에 들어왔다. 설치되어 있던 머신이 움직이기 시작해 근처에 있는 것들을 조각으로 분쇄하기 시작한 것이다. 이대로는 라믈레스 배도 제네시스 호도 머신에 분쇄되어 버린다…. 우리들에게 남은 방법은 하나. 크래쉬 머신을 멈추는 일 뿐이었다.

AREA 1 SPACE SARGASSO

이곳은 기본적인 에어리어라고 할 수 있다. 복잡한 루트 없이 원형의 루트를 계속 따라가면 어느새 클리어하게 된다. 일단 릴레이 포인트를 이용한 게임의 특성을 파악하고 각 캐릭터별로 준비되어 있는 능력을 어떻게 사용해야 하는지를 이해하기로 하자. 목적은 크러쉬 머신을 멈추는 일이다.

CRUSH MACHINE 101 전 3층

1층 일단은 첫 섹터다. 이곳에 들어서면 퓨가 메일을 보내준다. 내용은 미션 브리핑과 간단한 조작 방법이다. 그 외 계속 메일이 들어오지만 모두 게임 진행상의 주의점이니 앞의 설명을 로그가 있는 방에 들어서면 문이 잠긴다. 방안의 모든 적들과 기물을 파괴해야만 문이 열린다. 앞으로 이런 방이 자주 등장할 것이다. 섹터 맵 입수 패스 코드 입수 그리고 나서 이동지점으로.

섹터 맵을 손에 넣으면 우측 하단에 표시된다

패스 코드 입수

방 자체가 2층으로 구성된 곳도 있다

2층 이곳에 들어서면 또 다시 메일이 들어온다. 머신이 대사의 배를 끌어들이기 시작했다는 퓨의 메일이다. 이곳 역시 일련의 방식으로 쉽게 클리어 할 수 있다. 다만 적들 중에 두발로 다니는 비스트란 놈에게는 주의! 독을 지니고 있어서 물리면 남아있는 메디슨의 효과가 다운된다.

이놈에게 주의

3층 이곳은 섹터 자체가 2층으로 구성되어 있다. 앞으로는 보다 많은 층수의 섹터가 등장하니 맵을 항상 체크하도록 하자. 1층으로 가는 구멍으로 떨어지기 전에 2층을 모두 살펴보는 것은 기본이다. 1층에는 크러쉬 머신의 코어가 있다. 적들도 나오지만 신경쓰지 말고 일단 머신부터 부수자. 이것을 부수면 크러쉬 머신의 기능이 저하되었다는 메일이 들어온다.

CRUSH MACHINE 102 전 3층

3층 2층으로 구성되어 있다. 2층에는 철창으로 막힌 곳이 있는데 격투 공격으로 벽을 부수고 안으로 들어갈 수 있다. 또 경보음을 내면서 날아다니는 적이 등장하기 시작하는데 이 녀석이 경보음을 울리기 시작하면 적들이 공격태세로 들어오므로 되도록 빨리 처리하는 것이 좋다.

부술 수 있는 벽이다

주의해야 할 방은 바로 스위치가 있는 방! 2층으로 구성되어 있고 2층에는 공격하면 가동되는 스위치가 있다. 스위치를 공격하면 불이 켜지는데 이 불이 켜져 있는 동안에만 문을 열 수 있으니 빨리 행동하자.

이것이 바로 스위치!

문은 2개! 모두 가볼 수 있도록 하자!

1층 이곳에도 크러쉬 머신의 코어가 있다. 저번처럼 부숴 버리자. 퓨에게서 머신이 정지했다는 메일이 들어온다. 하지만 또 다른 머신이 움직이기 시작했다는데….

여기까지 오면 다음 릴레이 포인트까지 나아갈 수 있다. 릴레이 포인트에도 적들이 있으니 방심하지 말자. 연이어 두 건물을 지나왔으니 GP가 많이 떨어져 있을 것이다. 릴레이 포인트 1에서 다른 캐릭터를 전송시키자.

이놈들을 쓰러뜨려야 세이브도 할 수 있다

WATCH TOWER 101
전 4층
(T.J 만 통과 가능)

1층 이곳에는 T.J 의 스텔스 능력이 없으면 통과하지 못하는 방이 있다. 이런 경우가 해당 능력의 캐릭터를 일부러 불러들여야 하는 경우로서 그 능력이 없는 캐릭터는 이 섹터를 통과하지 못하고 건물을 나가는 이동 포인트만 찾을 수 있게 된다. 다음 섹터로 가기 위해서는 패스코드 1이 아닌 2가 필요하다. 설사 다른 캐릭터로 진행했어도 언제나 탈출구는 있으니 너무 걱정하지 말자.

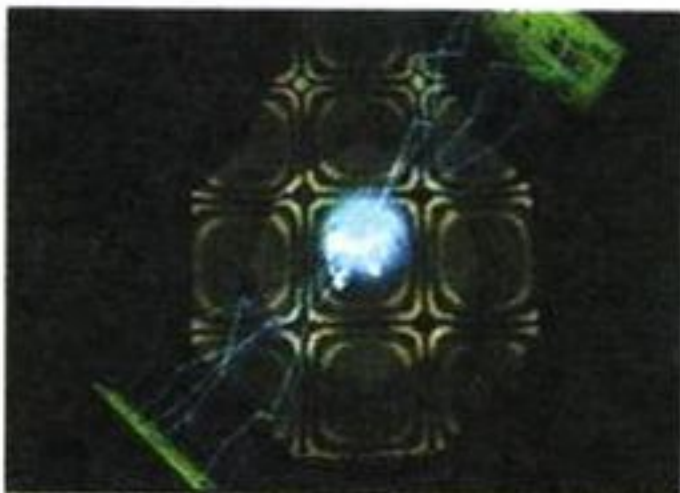
T.J가 없으면 경보가 끊이지 않는다

T.J의 스텔스 능력. O버튼을 계속 누르고 있으면 된다. 단 EP가 필요!

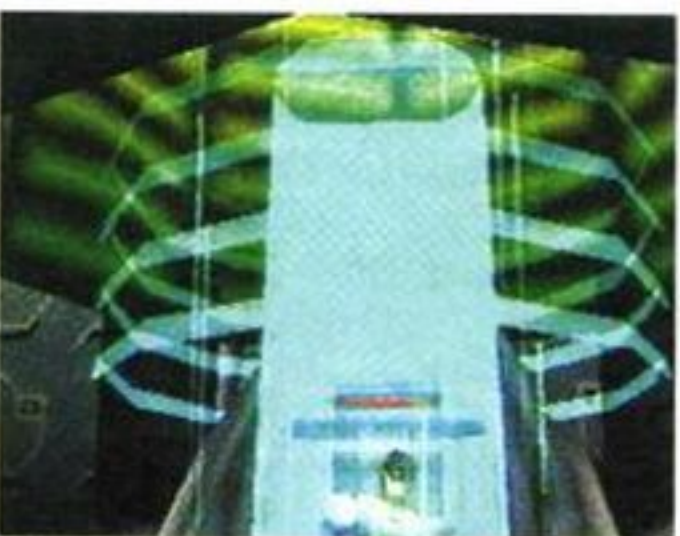
3층 이곳에서 스파크의 기록을 볼 수 있다. 내용은 이 워치 타워에서 크러쉬 머신을 관리하고 있다는 것과 건물 아래의 게이트로 이 에어리어를 빠져나갈 수 있다는 것이다.

4층 퓨에게서 메일이 들어온다. 대사의 배는 무사하지만 2척의 호위함이 파괴당했다고 한다. 잠시 후 보우 대사가 직접 감사의 메일을 보내면서 반드시 크러쉬 머신을 멈춰 달라고 신신당부한다.

WATCH TOWER 102
전 4층
(T.J 만 통과 가능)

4층 이곳에는 커스가 남긴 기록이 있다. 불길한 예감이 든다며 입술이 자꾸만 마른다고 한다. T.J 로만 진행해서 GP가 많이 다운될테니 무기와 스텔스 능력을 주로 사용하도록 하자. 이 섹터에는 에너지 에어리어도 있으니 에너지는 반드시 가득 채워 놓도록 하자.

에너지 에어리어를 반드시 찾도록

3층 포시스에게서 메일이 온다. 커스는 아마도 모르메이인인 것 같다고 한다.

2층 또 커스의 기록이 남아있다. 에너지 반응이 증대한다면서 만일 이것이 생명체라면 그 생명체는 분명 거대한 것임에 틀림없다고 한다. 이 섹터 1층에는 LP와 GP를 회복할 수 있는 바이오 머신이 있으므로 반드시 회복을 하고 가자.

이것이 바이오 머신! GP를 채우는 것만으로도 행복하다!

1층 이곳은 전부 5층으로 구성되어 있는 긴 던전이다. 각 층 사이를 왕복하는 일도 있으니 일단 5층에서 입수할 수 있는 섹터 맵을 최대한 활용하자. 아래층으로 가기 전에 현재 있는 층을 구석구석 살펴보는 것도 잊지 말자. 세큐리티가 걸려 열리지 않는

문은 별도의 터미널 컴퓨터에서 세큐리티를 해제해 줘야 한다. 해제가 되면 해제된 문이 잠시 미니 맵 위에 표시되므로 어느 게이트가 열렸는지 알 수 있다.

세큐리티 해제! 맵 위에 분홍색으로 표시된다.

1층에는 첫 보스가 기다리고 있다. 마치 도마뱀같이 생긴 녀석으로 불과 최면 가스를 이용해 공격해 온다. 일단 프로텍터에 히트 라뮬레스트를 장착시켜 열 속성의 대미지를 막자. 육탄 공격만 주의한다면 근접해서 격투 공격으로도 쉽게 쓰러뜨릴 수 있을 것이다. 물론 무기의 속성은 얼음으로 바꿔 놓는 것이 기본이다.

첫 보스. 주로 불로 공격한다

최면 가스에 걸리면 바로 육탄 공격이 들어온다!

CRUSH MACHINE 201 전 4층 (포시스만 통과 가능)

1층 보우 대사에게서 메일이 들어온다. 머신이 라뮬레스의 배를 끌어당기기 시작한 모양이다. 이곳은 높은 지대가 있어 포시스의 점프 능력이 없으면 갈 수 없는 곳이다. T.J 때와 마찬가지로 한동안 포시스만 사용해야하니 포시스의 아이템을 충분히 장비시킨 후 게임을 진행하자.

세큐리티 해제! 맵 위에 분홍색으로 표시된다. 이곳까지 올라와 반대편으로 날아가야 한다. 비행은 점프 버튼을 두 번 누르는 것으로 O.K!

3층 이곳에서는 처음으로 워프 머신이 등장한다. 일단 1층에서와 마찬가지로 높은 지대가 있는 방에서 세큐리티 게이트를 열고 그 안에 있는 워프 머신을 이용해 다른 곳으로 이동하자. 앞으로 워프 존도 많이 등장하게 된다. 개수가 많아지면 번호대로 워프 해 가는 것이 클리어에 도움이 된다.

높은 지형이 있다면 한 번쯤 올라가 보자

이것이 워프 머신!

워프 머신으로 이동하다보면 이 섹터 3층에서 바닥이 철창으로만 되어 있는 지점에 다다르게 된다. 마이크가 메일로 포시스의 봄을 쓰라고 말해준다. 색깔이 약간 다른 철창부분에 봄을 설치하면 철창이 무너지고 아래층으로 갈 수 있게 된다. 이동 포인트는 다른 곳에 있지만….

이 부분에 봄을 설치하면?!

4층 이곳에 크러쉬 머신의 코어가 있다. 이전처럼 파괴하면 된다. 마이크로부터 머신의 움직임은 둔해졌지만 아직 코어가 남아 있다는 메일을 받는다.

CRUSH MACHIN 201 전 4층 (포시스만 통과 가능)

2층 이곳에 또 코어가 존재한다. 파괴하면 포우 대사가 머신이 정지했다며 감사의 메일을 보내준다. 하지만 아직 제네시

스 호를 붙잡고 있는 머신이 남아있다. 움직이기 전에 어서 부숴야 한다고 생각하는 순간, 마이크에게서 제 3의 머신이 움직이기 시작했다는 메일이 들어온다.

CRUSH MACHINE 201을 빠져 나오면 터미널 포인트로 갈 수 있다. 이곳은 릴레이 포인트와 기능상 차이점은 없지만 터미널 컴퓨터가 한대 더 있어서 이 에어리어를 빠져나갈 수 있는 에어록을 해제할 수 있는 곳이 된다. 일단 지금은 에어 록을 열 수 없으니 나중에 다시 오도록 하자.

지금은 접속 불가다

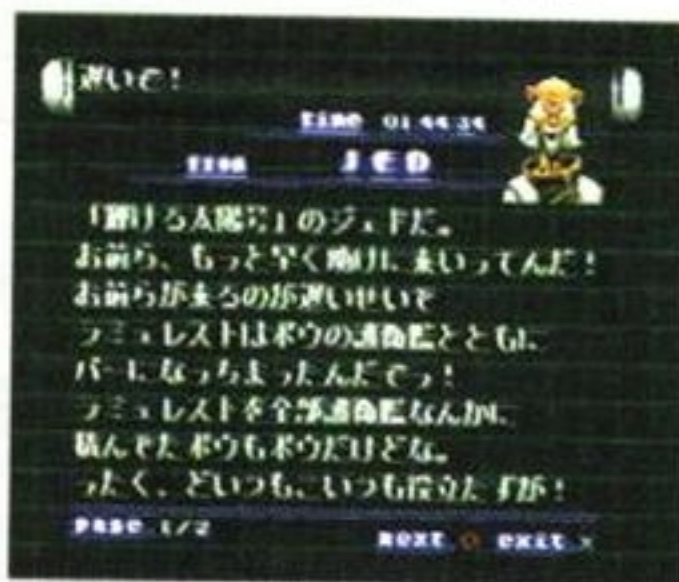
WATCH TOWER 201
전 5층
(기간테만 통과 가능)

1층 이곳은 기간테의 벽 파괴 능력으로만 부술 수 있는 벽이 있다. 이미 예상했겠지만 이번에는 기간테의 차례다. 기간테

이런 벽은 기간테만이 부술 수 있다

가 부술 수 있는 벽은 모두 같은 모양을 하고 있으니 나중에 참고하도록 하자.

2층 이곳에 도달하면 포우 대사가 아까 구해낸 라뮬레스의 배는 「빛나는 태양호」상선이라고 한다. 바로 제드의 배다. 그리고 이곳에서 스파크의 기록도 볼 수 있다. 내용은 게이트 개방 스위치는 터미널 포인트에 있지만 크러쉬 머신이 가동중이면 억세스 불가능하다는 것.

3층 제드의 메일이 들어온다. 왜 이리 늦었냐며 일행에게 화를 낸다. 자기 중심적 사고방식의 극치를 달리는 녀석이다. 이에 마이크는 반론의 메일을 보내오고…. 두 사람의 티격태격하는 메일 난무가 시작되는 순간이다.

제드는 사실 우주 해적이다

릴레이 포인트 4에는 보스격인 캐릭터가 등장한다. 나중에는 자코 캐릭터로 나오는 녀석이지만 지금 상황에서는 충분히 보스 캐릭터라고 할 수 있다. 이 녀석은 움직임이 빠르고 연타 공격을 해온다. L2 버튼을 누른 채로 공격을 방어하면서 격투공격을 해야 한다. 기간테는 움직임이 느리고 무기의 딜레이가 커서 이것 밖에는 방법이 없다. 그다지 강력한 보스는 아니니 무차별 격투로도 클리어 할 수 있다. 이 녀석을 꺾으면 이 릴레이 포인트 안에 있는 이동 포인트로 릴레이 포인트 5로 갈 수 있다.

쌍칼 사나이!

L2 버튼을 누른 채로 행동하자!

CRUSH MACHINE 301
전 5층

1층 릴레이 포인트 5를 지나 이곳으로 들어오면 굉음과 함께 마이크로부터 제네시스 호가 빨려들어가기 시작했다는 메일이 도착한다. 이제부터 제한시간 45분 안에 크러쉬 머신의 코어를 찾아 부숴야만 한다. 그다지 짧은 시간은 아니니 맵을 전부 살펴보지 않고 가는 일은 없도록 하자.

5층 이곳에 코어가 있다. 발견 즉시 파괴하도록 하

자. 마이크는 크러쉬 머신의 움직임이 조금 느려졌다며 다른 남은 하나의 코어도 빨리 부숴 달라고 한다.

CRUSH MACHINE 302
전 5층

2층 이곳에 코어가 있다. 기능이 완전히 정지됐다는 메일이 들어온다.

1층 이곳에는 또 다시 보스 캐릭터가 기다리고 있다. 2족 보행형으로 움직임은 느리다. 냉기 속성의 공격에 약하다. 꼬리를 뒤흔드는 리치가 긴 공격을 해오지만 점프로 간단히 피할 수 있다. 어느 정도 에너지가 닳아 폭주하기 시작하면 마구 뛰어다니므로 방어를 확실히 해두는 것이 좋다.

꼬리는 리치가 상당히 길다

폭주다!

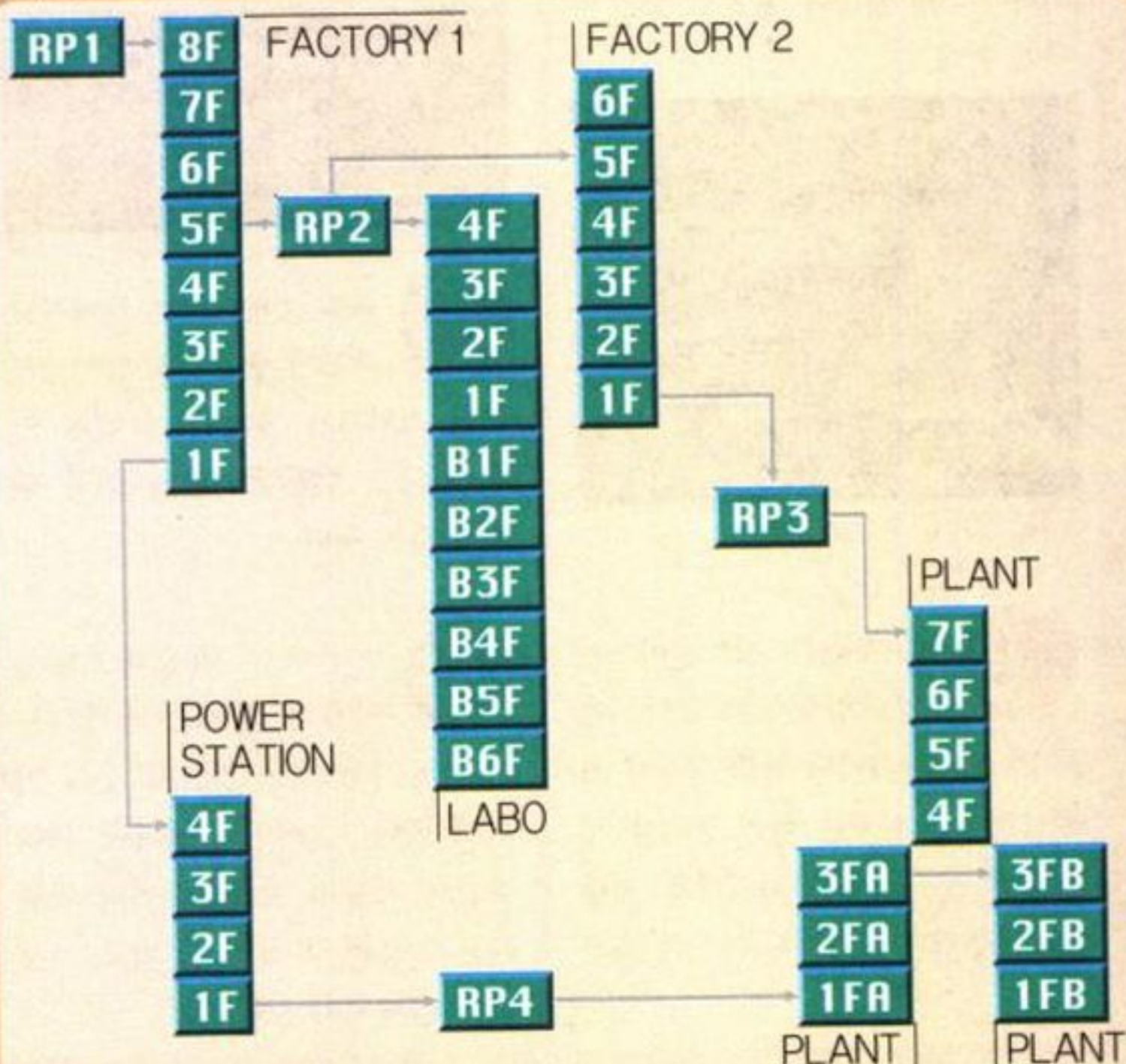
릴레이 포인트 6은 단순히 세이브용 포인트다. 이곳에 들어와 터미널 포인트로 이동한 뒤 에어 록을 열고 에어리어를 빠져 나가자.

우리는 우리들을 끌어당긴 물체를 「발곤」이라고 부르기로 했다.「발곤」이란 라뮬레스어로 「저 세상」이란 의미다.

보우대사는 호위함과 라뮬레스트를 잃어 보기에도 딱할 정도로 낙담하고 있었다. 말버릇이 나쁜 탓인지 제드에게는 호감을 가질 수 없었다.

우리들은 출구이길 바라면서 커다랗게 열린 해치 안으로 향했다.

AREA 2 POWER STATION

이 에어리어는 진행함에 따라서 분기가 나뉘어진다. 캐릭터의 능력에 따라 각자 갈 수 있는 루트가 틀려질 뿐이다. 전체적인 흐름은 연구소로 가는 두개의 스위치를 찾아 연구소를 출현시키고 연구소를 클리어한 후 에어리어를 탈출하는 것. 연구소를 클리어하지 않아도 에어리어는 탈출할 수 있지만 그러면 스토리 상 중요한 ORG에 관한 정보를 얻을 수 없다. 또 이번 에어리어에는 각 캐릭터들만이 갈 수 있는 장소에 새로운 무기들이 숨겨져 있으니 모든 캐릭터가 새 무기를 얻을 수 있도록 하자.

FACTORY 1 전 8층

8층 스파크의 이 에어리어에 무언가 비밀이 있는 것 같다는 기록을 빼고는 특별한 것이 없다.

7층 이곳에서 포우 대사의 메일을 받으면 그는 이곳에서 강한 라뮬레스트 반응이 감지된다고 말한다.

5층 스파크의 로그대로 2개의 스위치를 찾기 위해 길이 분기되는 곳이다. 워프 머신이 계속 등장하지만 머신의 번호 순서대로만 움직이면 그다지 큰 어려움은 없다. 이동장치는 2개 있는데 하나는 높은 지대에 있어서 포시스 밖에는 이동할 수 없게 되어 있다. 여기서 분기가 생기게 된다. 만일 포시스 이외의 다른 캐릭터로 이곳에서 빠져나간다면 릴레이 포인트 2로 향하게 된다.

포시스만이 갈 수 있는 지점

4층 이곳부터는 시드로이드라는 여성형 안드로이드가 등장한다. 여자이니 만큼 상당히 사뿐사뿐 움직이지만 한번 공격을 시작하면 무시무시한 파괴력을 자랑한다. 무기가 망가지지 않도록 조심하자.

이 녀석이 시드로이드!

1층 이곳부터는 속성 공격에 따르지 않으면 부서지지 않는 아이템 박스가 등장한다. 노란색은 플라즈마, 빨간색은 히트, 파란색은 프리즈 라뮬레스트를 이용한 공격이 필요하다. 대체로 일반 아이템 박스에서는 얻을 수 없는 레어 아이템이 있으니 라뮬레스트의 여유가 있다면 부숴 보는 것이 좋다.

4층 파워 스테이션에 들어서면 제드가 연구소로 들어가기 위한 스위치가 절대로 이 건물 안에 있다고 호언장담한다. 마치 알고 있다는 듯이….

2층 이곳에는 라뮬레스트를 이용한 동력부가 있다. 커다란 기둥 같은 것으로 부숴 버리면 된다. 그러면 퓨에게서 동력부분의 기능이 저하됐다면서 세큐리티가 풀린 곳이 있을 테니 가보라는 메세지가 도착한다.

1층 이 섹터에는 연구소로 가기 위한 스위치가 있다. 2번째 스위치 라보의 락B를 해제하는 터미널 컴퓨터가 있다. 또한 보스도 존재한다. 보스는 공중을 날아다니며 원거리 공격을 해오는 놈으로 폭주하면 상당히 움직임이 빨라져서 도저히 붙잡을 수가 없다. 게다가 포시스의 격투 공격으로는 많은 대미지를 주지 못한다. 이럴 때에는 점프해서 공중에 봄을 설치해두면 된다. 녀석이 올만한 공중 지점에 미리 봄을 설치해두자.

일반 자코와는 조금 틀리다

폭주하면 총알을 무더기로 쏟아낸다

이곳을 빠져나가면 릴레이 포인트 4다. 포시스의 GP가 많이 떨어져 있을 테니 다른 캐릭터를 부르자. T.J는 다른 루트로 진행시켜야 하고 다음 섹터에는 기간테를 이용해야만 진행할 수 있으니 기간테를 부르는 것이 좋다.

PLANT 전 7층
(기간테만 통과 가능)

플랜트는 7층으로 이루어져 있지만 릴레이 포인트 4의 루트로는 1층A에서 3층A, 그리고 3층B에서 1층B 까지 밖에는 진행시키지 못한다. 나머지 4층부터 7층까지는 릴레이 포인트 3의 루트로 진행해야한다.

1층 A 이곳에는 기간테만이 부술 수 있는 벽이 다수 존재한다. 이 벽들을 부숴 가면서 진행하다 보면 이 섹터 1층에서 기간테의 무기인 기가 해머를 입수 할 수 있다. 개인적으로 상당히 좋아하는 무기이고 또한 이 무기는 기간테의 무기들 중에서도 1, 2위를 다투는 무기이니 자주 사용해 레벨을 올려두는 것이 좋다.

기가 해머를 얻는다

2층 B 이곳에는 보스가 존재한다. 다리만 있는 거대 로보트 자코에 상반신이 결합된 형태로 접근해 격투공격을 걸어온다. 이 녀석은 기가 해머에 플라즈마 라뮬레스트를 장착하고 점프한 뒤 찍는 공격을 몇 번 해주면 쉽게 끝낼 수 있다.

폭주할 때에는 주의! 방안을 휘젓고 다니므로 이럴 때에는 포스를 쓰자

릴레이 포인트 4 루트의 플랜트를 빠져 나오면 터미널 포인트다. 에어리어 1과 마찬가지이므로 위치를 기억해두자.

7층 릴레이 포인트 3의 루트로 접근하면 7층부터 4층까지 진행된다. 이곳에 들어서면 퓨가 에어리어 게이트의 스위치를 찾아보라고 한다. 맵을 돌아다니면서 마치 동력부 같은 기물들을 파괴하면 된다.

2층 B 이미 와본 곳이지만 이곳 섹터 맵 5층에는 포시스만이 날아서 건너갈 수 있는 장소가 있다. 그곳으로 건너가면 포시스의 무기인 센서 봄을 얻을 수 있다. 설치하면 적이 다가올 때 자동으로 폭발하지만 자신도 폭발에 휘말릴 수 있으므로 주의할 것!

FACTORY 전 7층
(T.J 만 통과 가능)

5층 포시스, 기간테와 함께 진행시켜야하는 또 다른 루트다. 전부 7층으로 이루어져 있지만 일단은 5층부터 시작된다. 제드 녀석이 이 건물에 스위치가 있다고 메일을 보내준다. 비상시 이외에는 억세스할 수 없는 컴퓨터가 있다는 보랏쵸의 기록도 보인다. 워프 머신 1을 이용하면 또 다시 T,J 만이 들어갈 수 있는 방이 보인다. 일단 워프 머신 2의 루트를 이용하자. 워프 머신 3까지 와서 발판의 가동 스위치(Gizmo Switch)를 On시킨 다음 워프 머신 4를 이동, 방안에 움직이는 발판을 타고 패스코드 2를 입수하자. 옆에 있는 워프 머신 5로 이동하면 패스 코드 3을 입수할 수 있다.

이것이 기즈모 스위치

이제 원점을 돌아가 워프 머신 1로 이동하면 스텔스 능력을 이용해야 통과할 수 있는 방이 나온다. 이곳을 통과하면 터미널 컴퓨터와 이동 포인트가 나온다. 터미널 컴퓨터 섹터 층의 세큐리티 게이트를 해제해준다. 세큐리티 게이트 안에도 이동 포인트가 있는데 이곳은 6층으로 터미널 컴퓨터 앞의 이동포인트는 4층으로 이동하게 한다. 일단은 위로 갔다가 다시 내려오는 것이 편하다. 6층으로 이동하자!

6층 이곳에도 스텔스 능력으로 통과해야하는 방이 있다. 이곳을 통과해 나가면 T,J의 무기인 샷 건을 얻을 수 있다. 샷 건은 한 발의 위력은 좋지만 연사성이 떨어지므로 그다지 추천할 만한 것은 못 된다. 차라리 머신 건의 레벨을 올리는 것이 낫다.

1층 이곳에는 세큐리티 해제 프로그램 라보의 락 A를 해제하는 터미널 컴퓨터가 있다. 반드시 가동시키자.

이것이 바로 스위치

그리고 역시 보스가 존재한다. 파워 스테이션에 있던 보스와는 다르게 이번에는 지상에서 록 온하고 레이저를 쏴 댄다. 일단 거리가 떨어져야 록 온 하므로 가까이 붙어서 격투 공격을 쉴새없이 먹이자. 폭주하게되면 상당히 성가시므로 일단 피해 있다가 다시 격투공격을! 파워가 약한 격투 공격이니 만큼 장기전이 될테니 메디슨 라이프를 넉넉히 준비해두자.

붙어서 때리기만 하면 끝

스위치를 두개 모두 가동시키면 에어리어 맵 상에서 10층 짜리 연구소가 나타나는 걸 볼 수 있다. 연구소가 나타나면 터미널 포인트의 에어 록으로 해제 할 수도 있지만 아무로 연구소 쪽으로 가보는 것이 좋을 것이다. 연구소는 릴레이 포인트 2를 통해서 들어갈 수 있다.

LABO -전 10층

1층 10층으로 이루어져 있지만 4층부터 시작한다. 진행하면 3층, 2층, 그리고 1층까지 내려오게 되고 이후로 지하 1층부터 6층까지 진행하게 된다. 1층에서는 제드가 안쪽으로 들어가면서 굉장한 것이 있다고 말하고 챠타의 기록에는 연구소의 내부로 더 들어가려면 컴퓨터로 워프 머신을 출현시켜야 한다고 나와있다. 일단 Wall Status를 A상태로 놓은 다음 워프 머신을 번호 순서대로 이용하다보면 쉽게 워프 머신을 만들어 지하 1층으로 갈 수 있다. 지하로 가기 위한 워프 머신 루트는 일단 11번부터 시작된다.

월 스테이터스는 A로

번호 순서대로 워프하는 것이 기억하기 쉽다

지하6층 이곳에는 보스가 있다. 전의 두 보스와 마찬가지이지만 이상한 약을 먹고 근육을 강화한 녀석이다. 처음부터 무적상태에 들어가버리므로 일단은 공격하지 말고 기다렸다가 무적 상태가 해제되면 무기를 이용해 공격하자. 격투공격은 잘 먹히지 않는다. 히트 라뮬레스트를 장착하고 공격하는 편이 좋다.

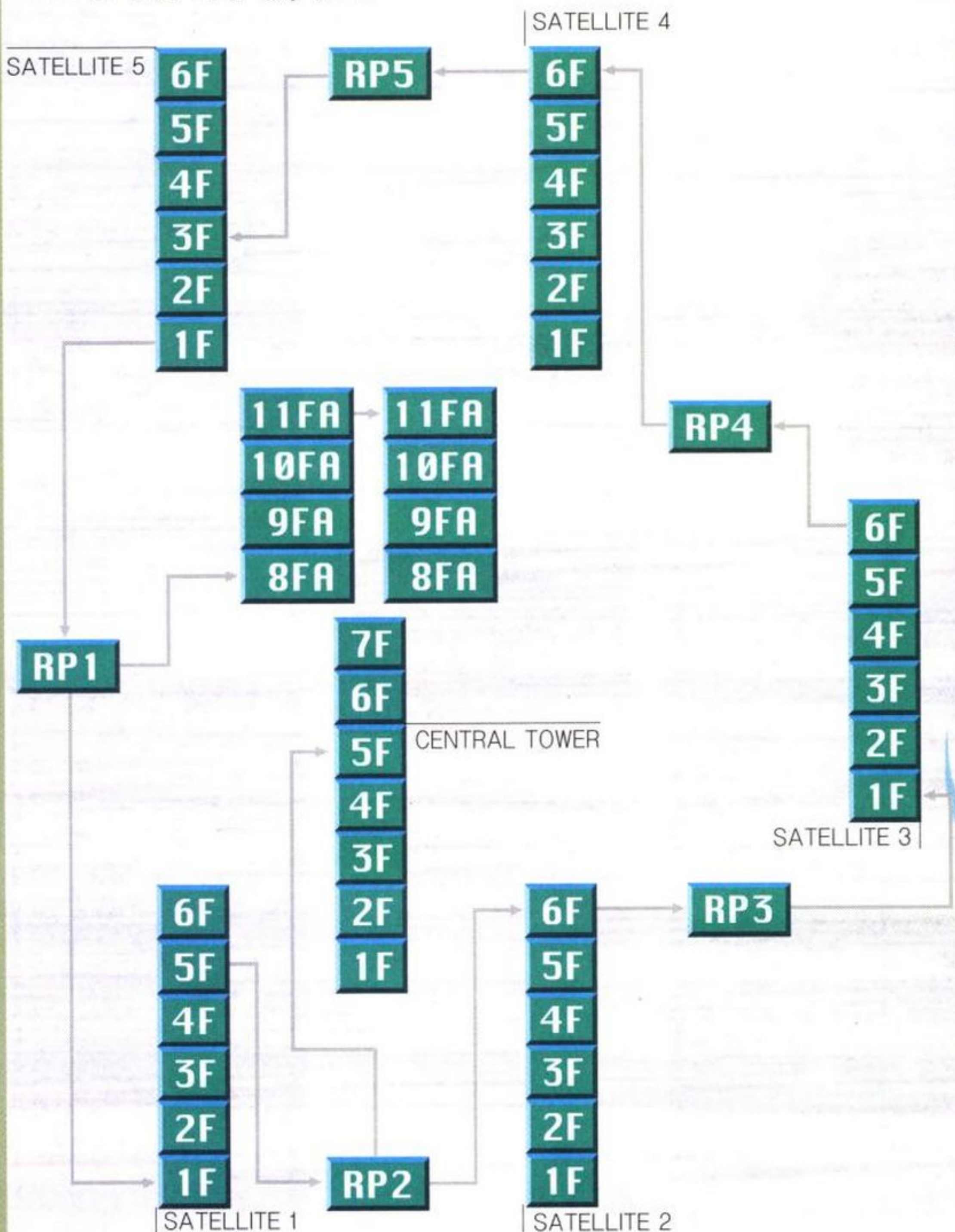
지금은 무적 상태! 공격이 통하지 않는다!

연구소도 다 클리어하고 플랜트도 모두 클리어 했다면 이제 터미널 포인트에서 에어리어를 빠져나가자.

새로운 해치가 열리고 우리들은 그 안으로 나아갔다. 이번에야말로 출구인가? 하고 제드가 물어왔지만 단정할 수는 없었다. 우리들에게도 미지의 세계다.

AREA 3

24TH DIMENSION

이번 에어리어는 루트를 조작해가면서 클리어해 나가는 방식이다. 일단 루트를 조작해 센트럴 타워로 들어간 뒤 센트럴 타워 안의 스위치를 조작해 센트럴 타워의 최상층으로 올라가야 한다. 루트가 변경되기 전에 갈 수 있는 곳을 다 가두지 않으면 나중에 가볼 수도 없는 상황이 생긴다. 아래 루트 가이드대로 진행한다면 문제없을 것이다.

루트 변경 전

SATELLITE 1 전 6층
(T.J 만 통과 가능)

1층 갈 수 있는 곳은 이곳뿐이다. 이곳에는 역시나 T.J만이 통과할 수 있는 방이 있으니 T.J 에게 만반의 준비를 갖춰주고 진행하자. 퓨가 에어리어 맵을 참조해서 조사를 진행하라고 한다. 에어리어 맵을 봐도 아직은 갈 수 있는 루트가 그다지 많지 않다. 이 섹터부터는 생물계 적들이 많이 나오므로 히트 라퓰레스트를 아껴두는 편이

방심하면 이놈에게 맞아 죽기 십상이다

무기를 많이 써야하니 에너지 팩을 많이 준비하자

좋다. 특히 대형 쥐처럼 생긴 적은 엄청난 공격력을 자랑하므로 메디슨 게이지에 디펜스 슈퍼 이상은 기본으로 장비하고 있어야 한다. 특별히 특기할 만한 것은 없으니 패스 코드를 입수했다면 빨리 다음 이동지점으로 가도록 하자.

5층 이 건물은 모두 6층으로 구성되어 있지만 5층에서 아무리 뒤져봐도 6층으로 가는 길은 발견되지 않는다. 지금은 갈 수 없는 곳이니 릴레이 포인트 2로 향하도록 하자.

SATELLITE 2 전 6층

6층 이곳도 마찬가지다. 5층으로 갈 수 있는 곳은 아직 없으니 릴레이 포인트 3으로 가자.

릴레이 포인트 3이 바로 터미널 포인트다. 터미널 컴퓨터는 역시 접속 불가. 무언가 가동중이기 때문인 것 같다는 마이크의 메일이 날아온다.

SATELLITE 3 전 6층
(포시스만 통과 가능)

1층 이곳에는 전처럼 포시스의 봄으로 바닥을 파괴할 수 있는 장소가 있다. 이곳을 통해가면 포시스의 새로운 무기 리모트 봄을 얻을 수 있다. 설치 후 ㅁ버튼을 눌러주는 것으로 원격폭파시킬 수 있다.

5층 역시 아직은 6층으로 갈 수 없으니 얌전히 릴레이 포인트 4로 이동하자.

릴레이 포인트 4에는 세 가지 속성으로 바뀌면서 공격해오는 사이포스라는 이상한 얼굴들이 있다. 일단 모습이 변하기 전, 즉, 얼굴형태를 하고 있을 때 대미지를 입혀야 한다. 이 녀석은 나중에 보스로도 등장하니 얼굴로 변하는 타이밍을 알아두는 편이 좋다.

우선 히트 라퓰레스트로 공격! 다음에는 프리즈 라퓰레스트로!

SATELLITE 4 전 6층

이곳에 들어서면 퓨가 센트럴 타워를 조사해 달라고 한다. 에어리어 맵에서 중앙에 위치한 섹터들이다.

릴레이 포인트 5에는 보스가 있다. 역시 나중에는 자코로 나오는 녀석이지만 지금은 버거운 상대다. 거대한 거미같이 생긴 녀석으로 플라즈마 공격이 유효하다. 덩치가 큰데 반해 격투 공격능력이 전혀 없으므로 가까이 다가가서 격투공격만 해주면 쉽게 해치울 수 있다.

덩치만 크지 폴리곤이 아깝다!

사이포스들이 본격적으로 등장하기 시작한다. 색깔이 속성을 나타내니 속성에 맞춘 공격이 유효하다. 이곳 역시 아직 5층으로 내려갈 수 없으니 일단은 릴레이 포인트 5로 이동하자.

이곳까지 왔다면 이제 중앙의 센트럴 타워가 약간 올라오면서 에어리어 맵에서 루트가 바뀐 것을 확인할 수 있다. 이제부터 바뀐 루트 속에서 센트럴 타워로 갈 수 있는 루트를 찾아야 한다.

SATELLITE 5: 6F, 5F, 4F, 3F, 2F, 1F
RP5
SATELLITE 4: 6F, 5F, 4F, 3F, 2F, 1F
RP1
11FA, 10FA, 9FA, 8FA
11FA, 10FA, 9FA, 8FA
RP4
SATELLITE 3: 6F, 5F, 4F, 3F, 2F, 1F
CENTRAL TOWER: 7F, 6F, 5F, 4F, 3F, 2F, 1F
RP3
SATELLITE 1: 6F, 5F, 4F, 3F, 2F, 1F
RP2
SATELLITE 2: 6F, 5F, 4F, 3F, 2F, 1F

SATELLITE 5 전 6층

3층 3층부터 시작한다. 아직 4층 이상은 갈 수 없다. 이곳에는 센트럴 타워로 접속할 수 있는 루트를 조작하는 스위치가 있는 것 같다는 스파크의 기록이 남아 있다. 우선 스위치를 찾아야한다.

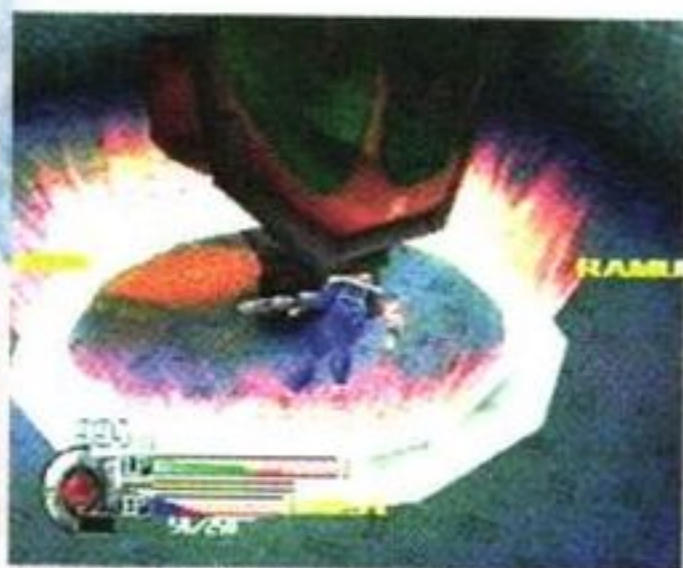
2층 이 섹터에 스위치가 있다는 챠타의 기록이 있다. 문제는 센트럴 타워로 접속하는 루트를 찾아야한다는 것.

1층 이곳에는 기간테의 능력으로 부술 수 있는 벽이 존재한다. 지금은 센트럴 타워에 접속해야 하니 나중에 다시 루트를 조작해 기간테로 이곳에 들르도록 하자.

이 모양은 기간테다!

SATELLITE 1 전6층

6층 이전에 올 수 없었던 곳이다. 이 곳에는 웃기는 보스가 기다리고 있다. 자코 캐릭터의 모습으로 약간은 변화된 형태로, 뚱뚱한 몸매에 잘 보면 허리에 L과 M이라는 글자가 새겨진 벨트를 하고 있다. 아무리 봐도 이건 마리오와 루이지의 패러디 같은데…. 엄청난 공격력과 내구력을 겸비하고 있는 보스다. 공격패턴은 단순하지만 의외로 공격의 리치가 길어서 몇 대 맞는 사이저 세상으로 가기 십상이다. 때문에 메디슨 게이지을 잘 관리해야 한다. 디펜스에 특히 신경 쓰도록 하고 이왕이면 파워가 좋은 기간테로 상대하자. 라이프 최대치도 상당히 늘려두지 않으면 안 된다. 지금까지 얼마나 레벨을 착실히 올렸느냐에 승패가 달려있다. 보스를 쓰러뜨리면 접속이 안되던 터미널 컴퓨터에서 패스코드를 입수 할 수 있다.

날아라 마리오

폭주 때에는 대책이 안 선다!

SATELLITE 2 전 6층
(포시스만 통과 가능)

1층 루트가 바뀌면 올 수 있는 곳이다. 이곳에는 월 스테이터스가 A인 상태에서 포시스만이 갈 수 있는 곳이 존재한다. 이곳을 지나면 2층으로의 이동지점도 역시 포시스의 비행능력으로만 다가갈 수 있는 지점에 놓여있는 것을 볼 수 있다.

벽이 이런 위치로 바뀌어야한다. 멀리 새로운 발판이 보인다

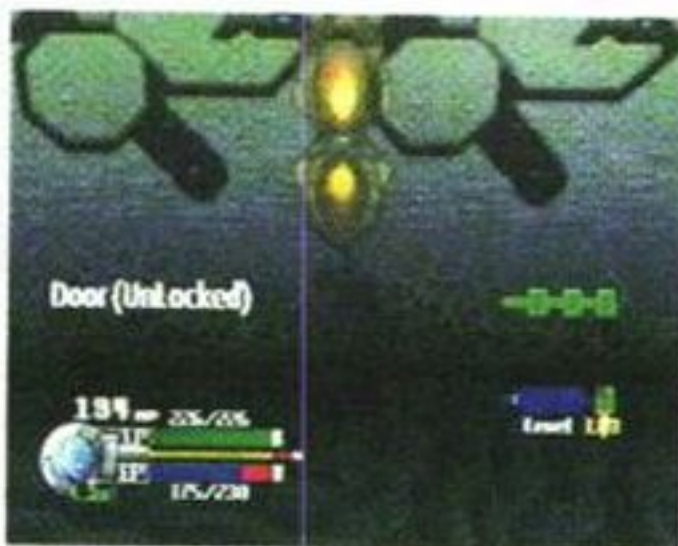
이동지점 역시 저런 위치에

SATELLITE 3 전 6층

6층 전에 올 수 없었던 6층이다. 이곳은 이상하게도 섹터가 3층으로 구성되어 있지만 3층까지는 갈 수가 없게 되어 있다. 이동 포인트가 있는 방에서 점프해 보면 3층에 새로운 발판이 보이지만 포시스의 점프나 비행 능력으로도 갈 수가 없다. 게임 진행상 중요한 아이템을 얻는 것 같지도 않은데 대체 무엇일까?

어떻게 해야 저 곳으로 갈 수 있을까?

SATELLITE 4 전 6층
(T.J 만 통과 가능)

1층 역시 전에는 올 수 없었던 지점이다. 이곳은 T.J의 스텔스 능력으로 통과해야만 하는 방이 있으니 T.J 를 준비시키자.

이 스위치는 건드릴 필요 없다

이 터미널 컴퓨터는 방안의 적들을 다 쓰러뜨려야 접속 가능하다

SATELLITE 5 전 6층
(기간테만 통과 가능)

4층 기간테의 능력이 필요한 곳이다. 벽을 다 부수고 나면 전체적인 섹터의 구조를 알 수 있을 것이다. 마치 도너츠처럼 바깥에 사각의 길이 있고 중앙에는 각각의 코스에 쉽게 도달 할 수 있는 방이 있다. 바깥쪽 길을 쭉 따라가면 쉽게 이동 지점과 패스 코드를 찾을 수 있다.

중앙부분으로 가기 위해선 벽을 부숴야 한다

CENTRAL TOWER 전 11층

7층 7층부터 5층까지 내려간다. 이곳에서 얻는 로그로 이곳이 차원 실드의 안이라는 것을 알게 된다. 차원 실드를 벗겨내지 않으면 이곳에서 탈출해도 원래 세계로 돌아갈 수 없다. 센트럴 타워의 적들은 모두 막강하다. 격투 공격보다는 무기 공격을 많이 하게 될 것이다. 에너지 팩도 많이 필요하지만 무기의 레벨을 올리는 것도 잊어선 안 된다.

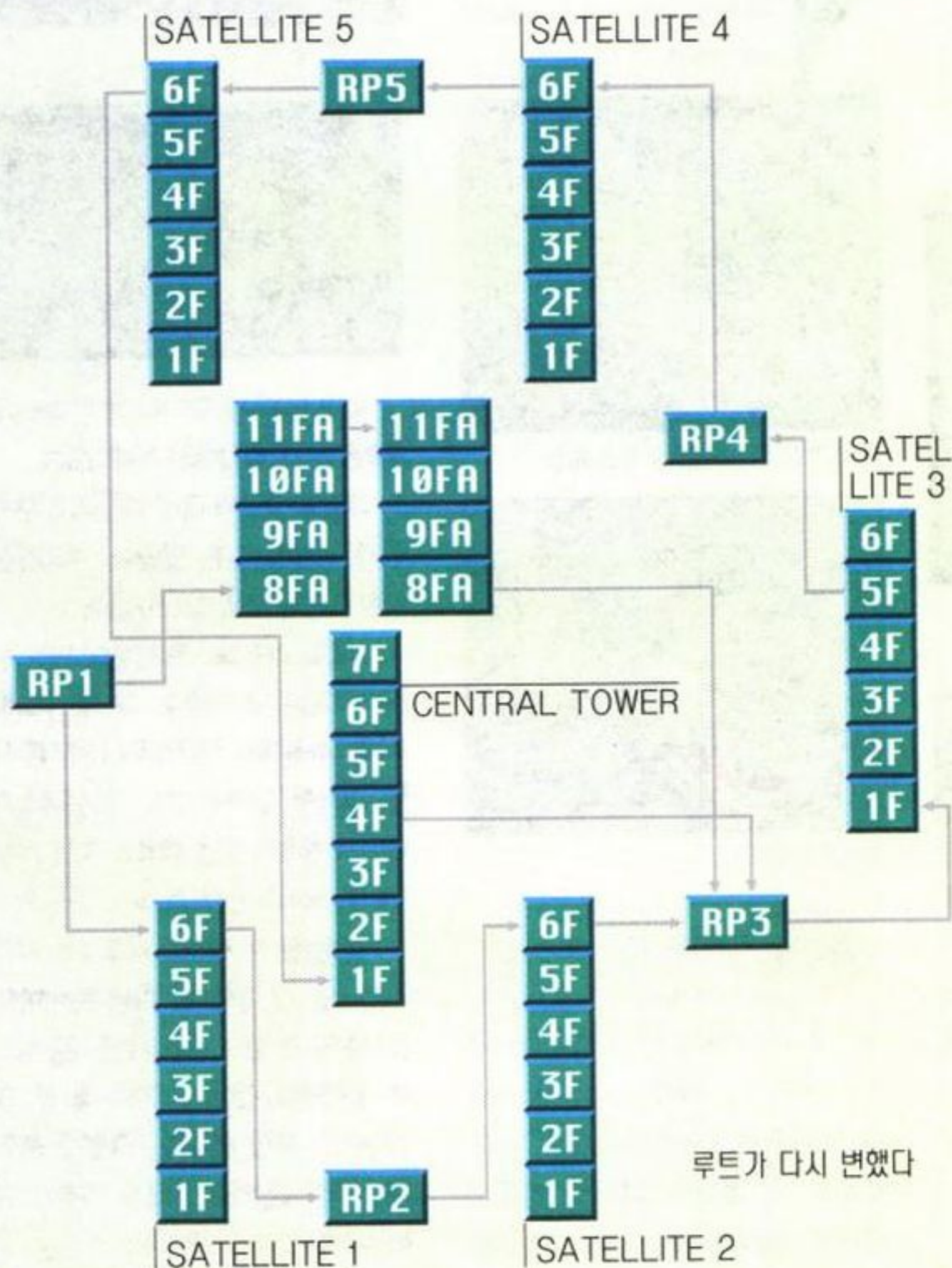
5층 이곳에는 루트변경 프로그램을 가동하는 터미널 컴퓨터가 있다. 이것을 건드리면 각 건물들로 들어가는 루트가 또 변경된다.

겁먹지 말고 과감히 루트를 변경시키자

일단은 이 이상 아래층으로 갈 수 없으니 릴레이 포인트에서 에어리어 맵을 체크해 다른 루트로 다시 센트럴 타워로 접속해야 한다. 루트가 바뀌었다해도 위와 같이 진행했다면 센트럴 타워를 제외하고는 SATELLITE 5 의 6층만을 제외하고 모두 클리어 했을 것이다.

루트가 다시 변했다

SATELLITE 5 전 6층 (기간테만 통과 가능)

6층 이곳은 기간테의 능력이 있어야만 클리어 할 수 있다. 이곳을 클리어 하면 릴레이 포인트에 갈 필요 없이 바로 다음 루트인 센트럴 타워 1층으로 갈 수 있다.

CENTRAL TOWER 전 11층 (기간테만 통과 가능)

1층 이곳에서는 기간테의 새로운 무기 스팅거 드릴을 얻을 수 있다. 스팅거 드릴은 점프 후 공격력, 파괴력이 상당히 높지만 워낙 기술의 움직임이 커서 실패하면 위험 부담이 크다. 그다지 권하고 싶은 무기는 아니다.

차라리 기가 해머의 레벨을 올리는 것이 낫다

2층 이 섹터에는 또 루트 변경 스위치가 있다. 이것을 가동시키면 센트럴 타워의 상층부로 갈 수 있다.

3층 이곳으로 들어서면 마이크가 라그·크레이튼에 대한 정보를 알려준다. 과거 B·R 프로젝트라는 계획에서 근무 했지만 소형정 폭발 사고로 죽었다고 한다. 옛날 퓨가 처음 배속되어 있던 부서의 선배였다고 한다. 뭐…로그의 내용으로 봐서는 연인사이였던 것 같지만….

이곳을 4층까지 클리어 하면 다시 바깥으로 나오게 된다. 일단 릴레이 포인트 3에서 에어리어 맵을 다시 확인하도록 하자. 이제 릴레이 포인트 1을 통해서 센트럴 타워로 들어갈 수 있다는 걸 알 수 있다.

CENTRAL TOWER 전 11층

8층A 우선은 이곳부터 시작이다. 장기 레이스가 될테니 가장 자신 있는 캐릭터에 만반의 준비를 하고 오자. 당연히 적들은 모두 강력! 하지만 되도록이면 AP만 보충하고 상대하지 마라. EP를 아끼기 위해서다.

11층A 이곳은 보스 사이포스가 기다리고 있다. 두 녀석이 나오는데 특별한 속성은 가지고 있지 않다. 히트 당하면 잠시 얼굴로 변하는데 이 찬스를 놓치지 않도록 하자. 지난번 마리오&루이지 형제와 마찬가지로 지구전이 될테니 모든 힘을 다 쏟아 붓는 것이 좋을 것이다. 아마도 아이템이 모자르게 될텐데 LP가 떨어지면 녀석이 거대한 추로 변해있는 동안 GP를 이용해 회복시켜 가자. 개인적으로는 포시스로 상대하는 것이 가장 낫다고 생각한다.

두 녀석의 콤비 플레이가 일품이다

회복은 이때!

8층B 이곳에는 차원 실드 제네레이터가 있다. 찾아내서 파괴하도록 하자. 그러면 차원 실드가 사라졌다는 퓨의 메일이 들어온다. 동력부를 파괴하면 접속할 수 없었던 터미널 컴퓨터 하나를 접속할 수 있고 그것으로 세큐리티 게이트를 열어 센트럴 타워를 빠져 나오면 된다.

부숴라!

이젠 접속할 수 있다

센트럴 타워를 빠져 나오면 바로 릴레이 포인트로 갈 수 있다. 이곳에는 터미널 컴퓨터가 있으니 언제나 처럼 에어 록을 해제해 에어리어를 탈출하자.

차원 실드 제네레이터가 파괴되어, 우리들은 이 공간에서 해방되었다.

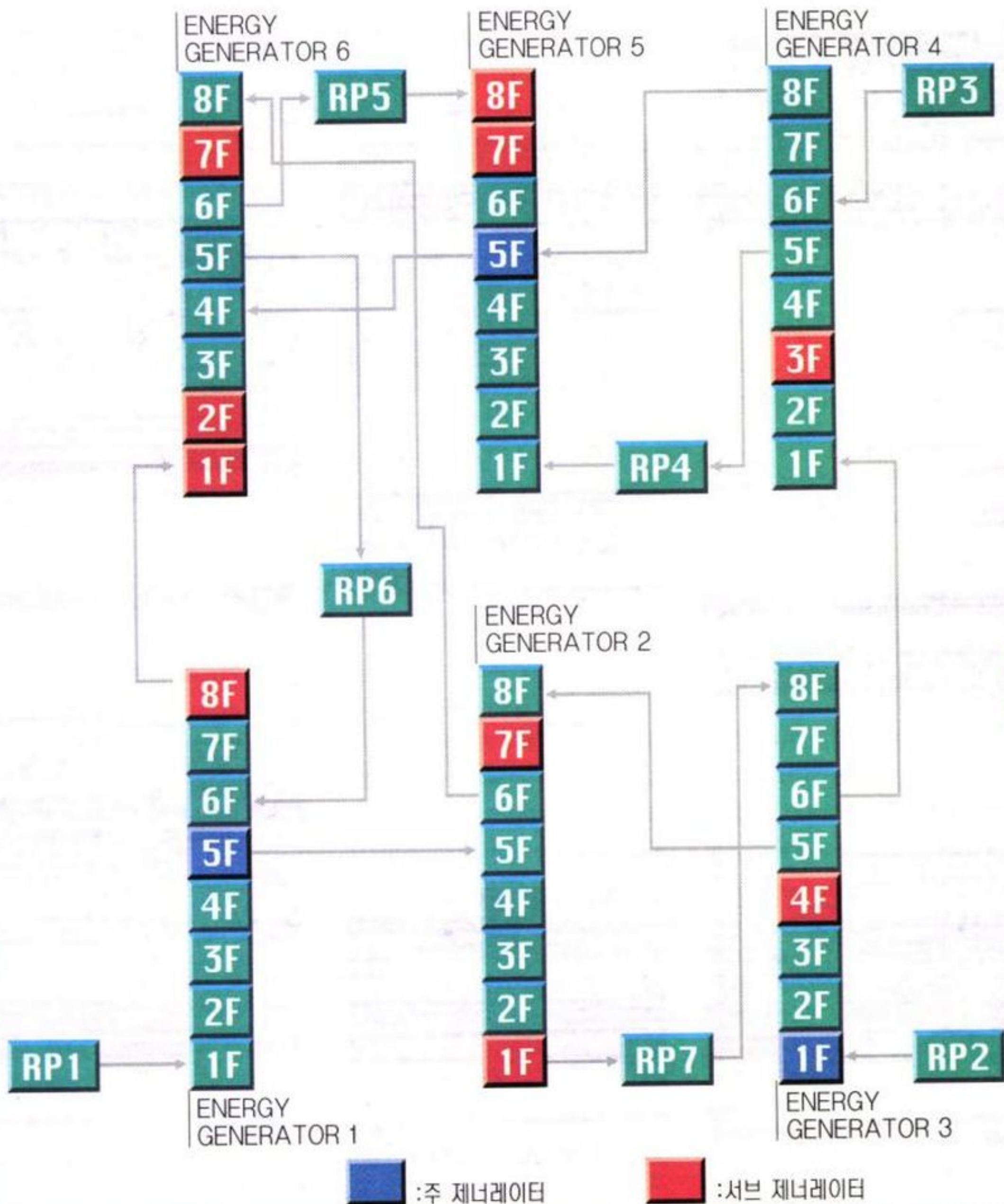
그리고 발곤이 혹성 라뮬레스 근처까지 이동한 것을 알았다. 우리들은 새롭게 열린 구멍으로 향했다.

이윽고 라뮬레스트 반응이 있는 건물이 모습을 드러냈다. 그 때 구조하러 온 라뮬레스 함대로부터 무시무시한 소식이 날아들었다. 「라뮬레스트 에너지 반응이 있는 대포가 혹성 라뮬레스를 노리고 있다」라고….

어찌됐든 이 장치가 대포 에너지의 주력원인 것 같았다. 에너지는 아직 충전중인 듯 했다. 완료되면 라뮬레스는 공격당할 것이다. 「라뮬레스를 공격당하게 하진 않겠다」 그렇게 보우대시에게 다짐하고 대포를 멈추기 위해 우리는 장치로 향했다.

AREA 5

BEAM CANNON

이번 에어리어는 시작부터 시간제한이 걸린다. 제한 시간 30분내에 메뉴 에어리어 맵 위에 표시된 지점으로 가서 제네레이터들을 파괴하지 않으면 안 된다. 때문에 캐릭터들이 세 곳으로 분산되어 시작하게 된다. 일단 기간테에게 메디슨 플래쉬를 자주 써줘서 기간테가 있는 곳의 제네레이터를 파괴하고 다음은 T.J, 포시스의 순으로 파괴하는 것이 가장 안전하다. 30분이 의외로 짧아서 빨리 행동하지 않으면 안 된다. 때문에 맵에서 패스 코드를 발견하는 즉시 이동지점으로 향해야 한다. 그 다음은 뮤가 표시해주는 지점에 서브 제네레이터를 파괴하면 그만이다. 시간제한 때문에 미처 들르지 못한 곳은 일단 제네레이터 3개를 다 부순 후 다시 들러보도록 하자.

ENERGY GENERATOR 1 전8층

1층 우선은 기간테다. 기간테는 걸음이 느리므로 위에서 말한대로 메디슨 플래쉬를 자주 써주는 것이 좋다. 전체적으로 맵이 간단한 편이니 패스 코드를 입수하면 바로 이동지점으로 향하자.

오옷! 불꽃의 질주다!

5층 이곳에 제네레이터가 있다. 섹터 1층에 위치하고 있으니 빨리 파괴해 버리자. 5층까지 오면 이동지점에서 이 건물을 빠져나갈 수 있으니 나머지 6, 7, 8층까지 갈 필요는 없다.

ENERGY GENERATOR 4 전8층

이곳은 제네레이터가 없다. 다만 제네레이터가 있는 ENERGY GENERATOR 5로 가기 위한 길목일 뿐이다. 그러니 최대한 이곳을 빨리 빠져나가도록 해야한다.

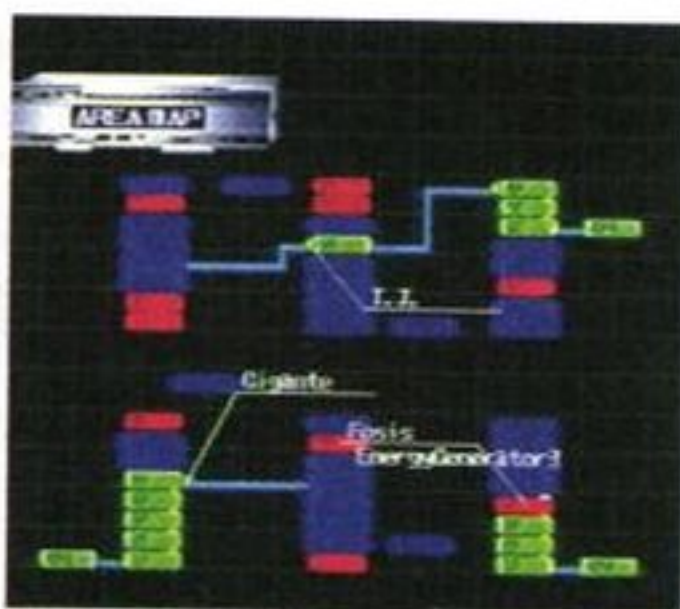
T.J에게 플래쉬를 써도 기간테의 경우와 속도는 같다

ENERGY GENERATOR 5 전8층

5층 처음부터 바로 제네레이터가 있는 5층으로 오게 되므로 한숨 돌렸다고 할 수 있다. 필자의 경우 2번째 제네레이터를 파괴했을 때 남은 시간이 9분! 포시스는 제네레이터를 금방 찾을 수 있으니 충분한 시간이다.

2번째 제네레이터 파괴! 시간은 9분 남았다!

ENERGY GENERATOR 3 전8층

1층 포시스는 시작부터 바로 제네레이터를 찾을 수 있다. 빨리 부수고 나머지 맵을 탐색하도록 하자. 제네레이터 3개를 모두 부수면 마이크에게서 아직 에너지 반응이 남아있다는 메일이 들어온다. 잠시 후 퓨가 서브 제네레이터들이 있는 위치를 메뉴 에어리어 맵에 표시해준다.

새로운 목표물들이다

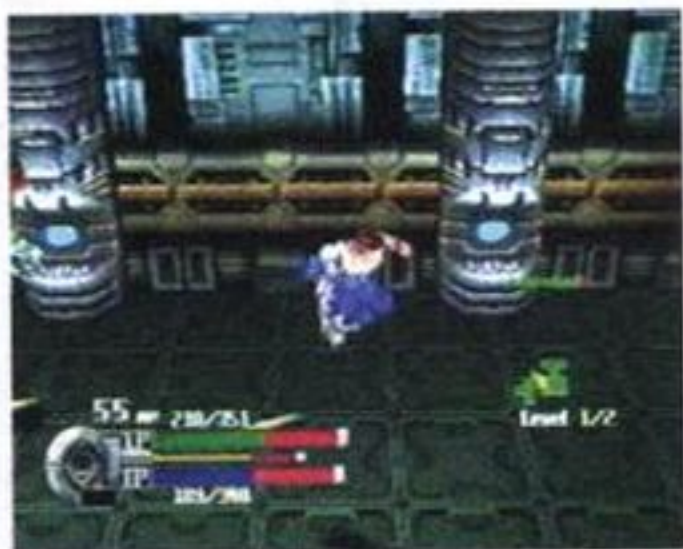
4층 이곳에 서브 제네레이터가 있다. 방안에 들어서면 4개의 동력부가 보이는데 이것을 다 없애지 않으면 적들이 끊임없이 나온다. 또한 문도 열리지 않는다. 적들의 공격을 어느 정도 줄여놓고 나서 무기로 빨리 동력부를 파괴하는 것이 좋다. 격투공격으로 파괴하다간 적들의 공격을 받기 십상이다. 여차하면 포스를 이용해 단번에 파괴하는 것도 좋은 방법이다.

이것이 서브 제네레이터!

5층 여기까지 와서 ENERGY GENERATOR 2로 이동한다. 나머지 6, 7, 8 층은 다른 캐릭터가 처리해 줄 것이다.

ENERGY GENERATOR 6 전8층

4층 자 이번에 T.J 의 차례다. T.J 는 릴레이 포인트 없이 바로 이곳으로 오게된다. 그러니 체력이나 아이템의 관리는 현지조달 밖에 방법이 없다. 신중하게 행동하자. 이 섹터는 워프 머신이 많이 놓여있다. 일단 번호 순서대로 따라가면 워프 머신 3번에서 터미널 컴퓨터들과 접속할 수

있다. 이곳에서 섹터 맵과 세큐리티 워프 머신을 2개 설치한다. 새로 설치된 워프 머신은 9번과 10번으로 락이 걸린 방 안으로 들어갈 수 있게 해준다.

이 방에서 터미널 컴퓨터들과 접속하자

방 안에서는 레이저 링 안에서 끊임없이 나오는 적들을 상대해야 한다. 일단 적을 만들어내는 머신부터 파괴하자. 그러면 레이저 링이 없어질 테니 나머지 적들과 조금은 쉽게 싸울 수 있다.

링에 접촉하면 대미지를 입는다

방 안에 있는 워프머신 5번을 이용해 또 다른 워프머신 7, 8번을 만들어 패스코드를 입수할 수 있다.

5층 일단 여기까지 오고 나서 이 건물을 빠져나간다.

ENERGY GENERATOR 6을 빠져 나오면 릴레이 포인트 6에 다다르게 된다. 이곳이 터미널 포인트로 역시 나중에 에어 록을 푸는 중요한 곳이다.

ENERGY GENERATOR 2 전 8층

5층 이번에 기간테의 차례다. 역시 시작은 5층부터. 릴레이 포인트 없이 왔기 때문에 T.J 처럼 각별히 주의가 필요하다. 기간테는 이곳에서부터 1층으로 내려가기 시작한다

4층 이곳에는 레이저 벽이 쳐져 있는 곳이 있다. 점프와 슬라이딩이라면 쉽게 빠져나갈 수 있다. 이곳도 ENERGY GENERATOR 6의 4층과 비슷한 링이 만들어져 있다. 재미있는 것은 이 링을 부수고 난 뒤 근처에 있는 터미널 컴퓨터에서 전투 랭크를 측정해준다는 점이다. 필자는 열심히 싸웠으나 B 랭크…. 게임에 어떤 영향을 주는 것 같진 않다. 워프머신으로 맵 구석구석을 돌아다니다 보면 어떤 방에서 마이크가 강도가 다른 바닥이 있다는 메일을 보내준다. 포시스의 봄이라면 해결되겠지만 기간테라면…기가 해머 찍기로 해결할 수 있다. 바닥 아래 쪽에서 패스코드를 입수할 수 있다.

보아라! 기가 크러쉬!!

2층 이곳에는 특별히 능력을 사용해야 하는 곳도 아닌데 이동지점 2개가 나란히 있다. 하나는 1층으로 가는 지점, 또 하나는 밖으로 나가는 지점이다. 1층으로 내려가면 다시 2층으로 올라오게 되니 염려하지 말고 1층부터 가보도록 하자.

1층 이곳에도 서브 제네레이터가 있다. 부수는 요령은 같다. 다만 슬슬 자코 캐릭터들도 무적상태에 돌입하는 경우가 많이 생기기 시작하니 더 한층 주의하지 않으면 안 된다. AP가 충분하다면 되도록 상대하지 말도록 하자.

무적인 상대에겐 뭘 해도 안 통한다

1층으로 다시 올라가 밖으로 나오면 릴레이 포인트 7에 다다를 수 있다.

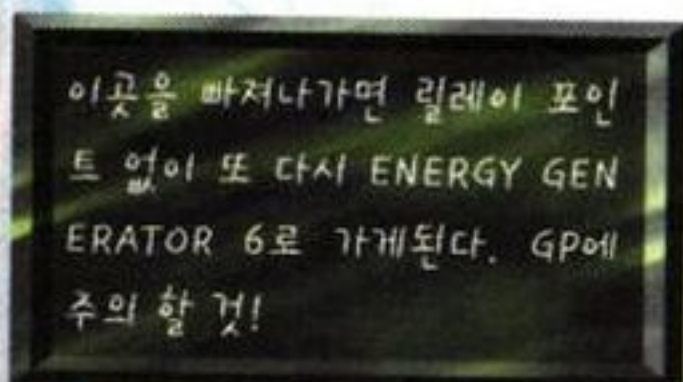
ENERGY GENERATOR 1 전 8층

6층 또 다시 T.J 의 차례다. 이번에는 6층부터다. 처음에 기간테가 다 클리어하지 못한 부분을 클리어 한다.

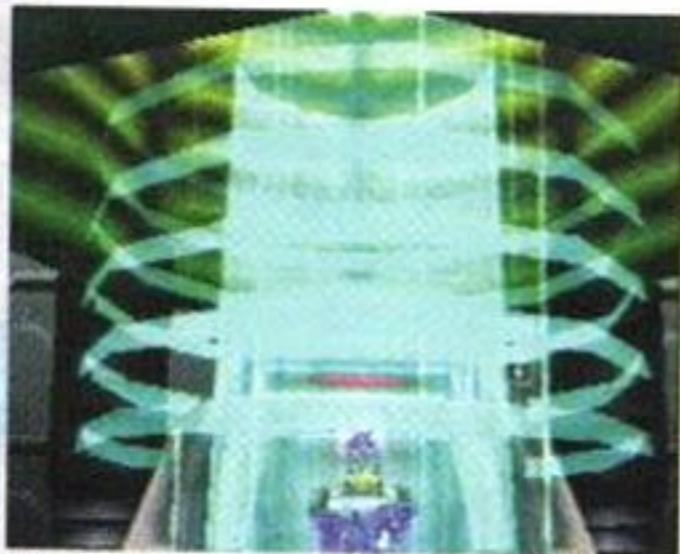
7층 이곳에는 발판만 움직이는 곳이 있다. 발판에 타도 달리 갈 곳이 없는 곳이다. 하지만 발판을 타고 점프해서 먼 앞쪽

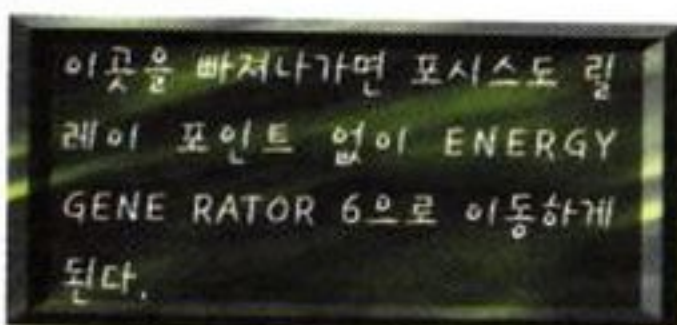
을 내다보면 포시스의 비행능력으로 갈 수 있는 새로운 지점이 보일 것이다. 나중에 포시스를 이용해 저곳으로 가보는 것이 좋다. 포시스의 마지막 무기 핸드 봄을 손에 넣을 수 있다.

잘 안보이지만 저 멀리 새로운 길이 있다

8층 이곳에는 서브 제네레이터가 있다. 역시 철저히 파괴하도록.

이곳을 빠져나가면 릴레이 포인트 없이 또 다시 ENERGY GENERATOR 6로 가게된다. GP에 주의 할 것!

ENERGY GENERATOR 2 전 8층

8층 한 동안 쉬고 있었던 포시스의 차례다. 역시 ENERGY GENERATOR 3에서 제네레이터를 부수고 바로 이곳으로 오게 되었으니 각별히 주의하도록 하자. 포시스는 이곳에서 기간테가 미처 가지 못한 ENERGY GENERATOR 2의 8, 7, 6 층을 클리어하게 된다.

회복 존을 수시로 이용하는 것도 좋은 방법이다

7층 이곳에는 서브 제네레이터가 있다. 물론 파괴하도록. 포시스의 봄이라면 쉽게 파괴할 수 있을 것이다.

이곳을 빠져나가면 포시스도 릴레이 포인트 없이 ENERGY GENE RATOR 6으로 이동하게 된다.

ENERGY GENERATOR 6 전 8층

8층 이곳에는 보스가 기다리고 있다. 대형거미에 발칸포를 얹어 놓은 듯한 바로 그 녀석인데 어차피 격투능력이 없으니 가까이 다가가 봄 난무를 시도하면 간단히 클리어 할 수 있다. 접근했기 때문에 녀석의 원거리 공격도 쉽게 피할 수 있다. 주의할 점은 연이어 보스가 하나 더 나온다는 것. 처음 녀석보다 훨씬 많은 양의 총알을 쏟아내니 접근할 때 주의 해야한다. 봄도 3개이상 연이어 놓는 것은 위험하다.

보스…격투 능력이 없다니 역시 폴리곤 낭비야! 네 놈 때문에 화면이 느려지잖아!

이곳에 서브 제네레이터가 있다. 부숴라….

이곳을 빠져나가야 비로소 릴레이 포인트 5에 갈 수 있다. 아이템 정리와 세이브는 필수! 캐릭터 전송 화면으로 현재 상황도 체크하자.

ENERGY GENERATOR 3 전 8층

8층 기간테는 ENERGY GENERATOR 3의 8층부터 6층까지를 클리어 한다. 서브 제네레이터도 없으니 마음 편하게 클리어하자.

7층 이곳도 워프 머신이 많이 있다. 역시 번호 순서대로 차근차근 진행해나가자. 월 스테이터스를 조작하는 곳이 나오는데 A로 설정해두면 된다.

6층 이곳에는 T.J만 들어갈 수 있는 곳이 있다. 나중에 반드시 들러보기 바란다. T.J 최강의 무기 레일 건을 얻을 수 있다.

나왔다! 레일 건!

6층까지 클리어하고 기간테는 ENERGY GENERATOR 4의 1층으로 이동하게 된다.

ENERGY GENERATOR 6
전 8층

1층 계속해서 T.J 다. 1, 2층 연속으로 서브 제네레이터가 있으니 모두 파괴하도록 하자.

3층 이곳에는 무시무시한 보스가 있다. 방안에 들어서면 눈앞에 펼쳐지는 터미널 컴퓨터들에 놀랄 것이다. 이 터미널 컴퓨터들이 이동하면서 공격해온다. 스피드가 매우 빨라서 보면서 공격을 피하는 것이 거의 무리일 정도다. 이 무수한 터미널 컴퓨터 중 보스는 한 대 뿐이다. 터미널 컴퓨터 화면에 얼굴이 나타나는 녀석이다. 이 녀석만 집중공격하자. …라고 말은 해도 쉽지가 않다. 일단 적들이 양쪽으로 늘어서서 서로 부딪히는 때에는 터미널 컴퓨터들 사이에서 공격을 피하도록 하자. 그 뒤 터미널 컴퓨터들이 한쪽 벽에 일제히 늘어설 때 보스만 찾아서 무기로 공격하자. 당연히 플라즈마 공격이다. 이걸 계속

컴퓨터의 반란?!

이놈이 주범이다

반복하면서 클리어 할 수밖에 없다. 상당히 시간이 지나면 자동으로 클리어 되기도 하지만….

보스를 쓰러뜨리고 5층까지 올라간 다음 다시 릴레이 포인트 6으로 돌아오게 된다

ENERGY GENERATOR 4
전 8층

3층 기간테는 ENERGY GENERATOR 4를 1층부터 클리어 해나간다. 이곳 3층에 서브 제네레이터가 있으니 파괴하도록.

5층 이곳에는 T.J가 아니면 들어갈 수 없는 곳이 있다. 나중에 T.J로 들러보기 바란다. 별다른 것은 없다.

5층까지 클리어 후 릴레이 포인트 4로 빠져나간다.

ENERGY GENERATOR 5
전 8층

1층 계속해서 기간테의 출격이다. 1층부터 4층까지 클리어 하게된다. 도중 서브 제네레이터는 없으니 신속하게 클리어 하자.

4층 이곳에서 기간테 최강 무기인 라운드 소우를 얻을 수 있다. 이것은 △버튼을 누르는 것으로 On/Off 시킬 수 있는데 On 일 때에는 격투 공격시 전기톱으로 적을 갈아버린다. 다만 이 경우에는 메뉴화면을 열거나 아이템을 줍거나 문을 열거나 하는 다른 행동은 하지 못한다. 다른 행동을 할 때에는 △를 눌러 소우를 Off 시킬 것!

이것이 라운드 소우!

5층까지 간 뒤 ENERGY GENERATOR 5로 빠져나간다.

ENERGY GENERATOR 5
전 8층

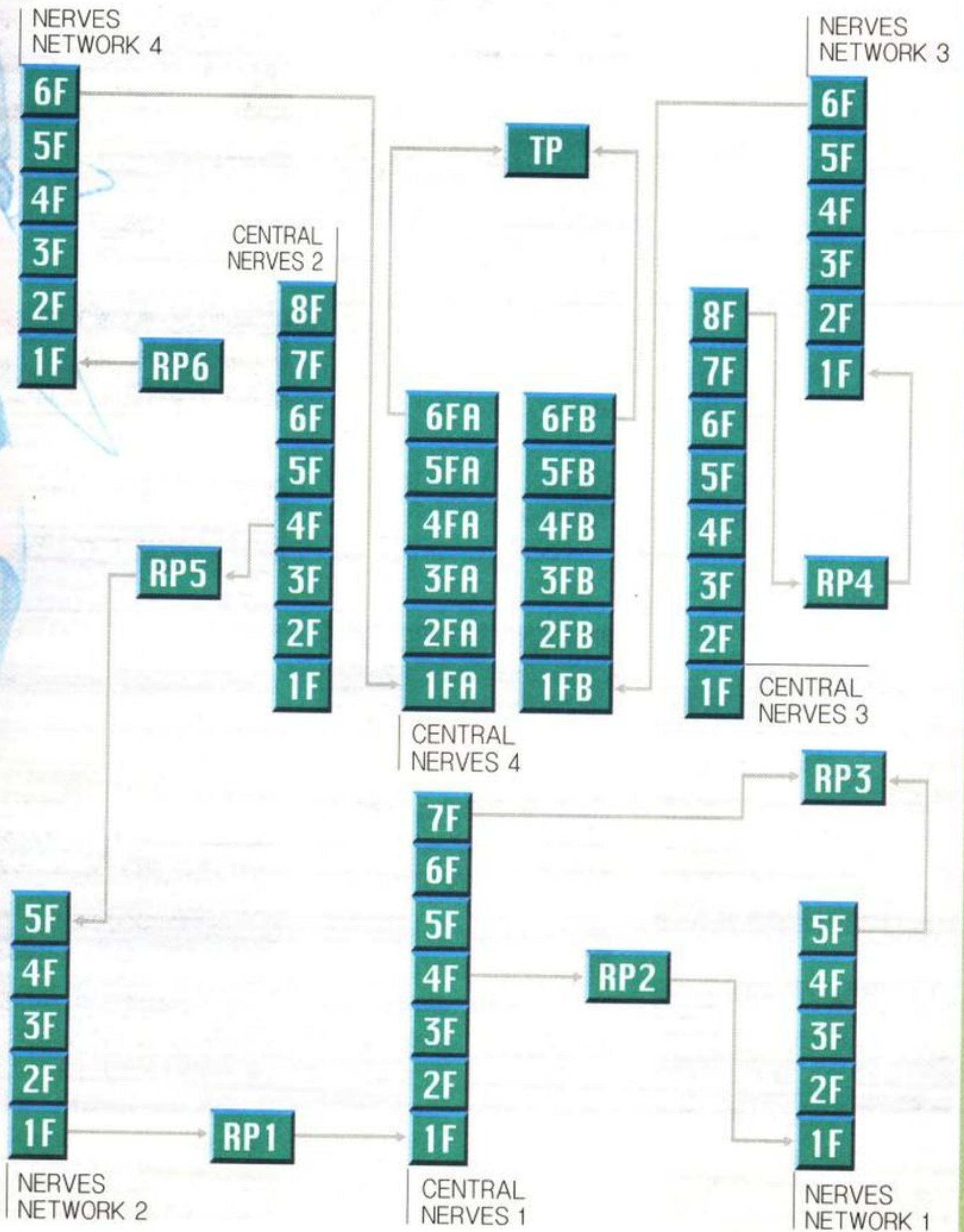
8층 마지막이다. 8층부터 시작한다. 릴레이 포인트에서 적당한 캐릭터를 전송시켜 클리어 하도록 하자. 8, 7층에 서브 제네레이터가 연이어 있으니 반드시 파괴할 것.

이곳만 빠져나가면 릴레이 포인트 6에서 이 에어리어를 나갈 수 있다.

혹성 라뮬레스의 위험은 사라졌다. 우리들은 보우 대사에게서 감사의 증표로 최고급의 라뮬레스트를 수여 받게 되었다. 물론 탈출한다면… 의 얘기다. 하지만 탈출의 앞날이 밝지만은 않았다. 구조함대는 도움이 되질 않아 스스로의 힘으로 출구를 찾을 수밖에 없었다.

AREA 5

MASTER BRAIN

이곳에는 그다지 어려운 맵은 없다. 다만 장기적인 맵만이 있어서 레벨을 올리기에는 적당한 곳이다. 특별히 루트를 바꿀 필요없이 갈 수 있는 곳만 가보면 어느새 클리어되는 그런 곳이다. 무기와 LP, GP, EP의 최대치를 올리기 위해 부지런히 싸워야하는 곳이다.

CENTRAL NERVES 1
전 7층

4층 그다지 특기할 만한 것은 없지만 4층에 들어서면 이상한 에스칼레이터 같은 것이 눈에 띈다. 이것을 타고 가든 말든 아직은 상관없지만 나중으로 가면 이것을 타야만 들어갈 수 있는 곳이 나오니 일단 눈에 보이면 다 탈 수 있도록 하자. 이 섹터의 경우 에스칼레이터가 멈추면 거대한 선풍기의 풍압 때문에 앞으로 나갈 수 없는 곳에 이르게 된다. 이 선풍기도 역시 이동 발판을 움직였던 기즈모 스위치로 조작할 수 있으니 주변의 스위치를 조작해 보자. 이곳에는 또 기간테만이 부술 수 있는 벽도 하나 있다. 그다지 중요한 것은 얻을 수 없지만…. 이것을 의식해서인지 이동지점도 하나 더 있다. 밖으로 나가게 되면 릴레이 포인트 2로 가게 된다. 일종의 분기라고 해야 하나?

주위의 전자 링 밖으로 떨어지지 않는다

어느 정도 거리에 다다르면 풍압 때문에 앞으로 갈 수 없다

기간테로 벽을 부수면 아이템 박스 4개가 달랑

CENTRAL NERVES 2
전 8층
(기간테만 통과 가능)

4층 역시 특기할 만한 것은 없다. 점점 맵이 다중구조로 복잡해지니까 미니 맵에서 계단이 있는 부분을 특히 주의해서 봐야 한다. 계단을 통하지 않고서는 갈 수 없는 곳이 점점 늘어날 것이다. 4층에서 기간테의 벽 파괴능력으로 패스코드 2를 압수해야 다음 섹터로 이동할 수 있다. 만일 4층에서 그냥 밖으로 나가면 릴레이 포인트 5로 갈 수 있다. 이것도 일종의 분기.

8층 이곳은 그야말로 이것저것 모인듯한 기분이 드는 곳이다. 에스칼레이터와 세큐리티 게이트, 바닥 파괴까지…. 중요한 포인트는 월 스테이터스 스위치를 B 상태로 맞추는 것과 바닥이 반투명 분홍색으로 비치는 곳을 파괴해 아래층으로 내려가는 일이다. 기간테의 기가 해머로 찍어버리면 O.K! 점점 맵이 복잡해지지만 미니 맵을 충분히 활용하면 그다지 문제될 것도 없다.

이 부분은 파괴할 수 있는 곳이다

이곳을 빠져나가면 릴레이 포인트 6다. 4층에서 빠져 나왔다면 릴레이 포인트 5를 경유해 NERVES NETWORK 2로 갈 수 있다.

CENTRAL NERVES 3
전 8층
(기간테만 통과 가능)

1층 이곳에는 처음으로 흡인력을 가진 거대 신경 세포가 등장한다. 이 녀석은 가운데 기둥처럼 우뚝 서서 플레이어를 자기 쪽으로 끌어당긴다. 파괴는 불가능하고 흡인력도 상당히 강해서 저항은 거의 불가능하다. 이 상황에서 적과 대치하게 되면 무기 공격밖에는 할 수 없게 되니 주의하길 바란다. 특히 T.J의 경우에는 레일 건을 들고 있으면 빠져나갈 수 없으니 반드시 무기를 가벼운 것으로 바꿔 주어야 한다. 거대 선풍기의 경우도 마찬가지다.

지겹게 끌어당기는 놈이다.

섹터 2층에 기간테만이 부술 수 있는 벽이 있으니 이걸 뚫고 가야만 다음 섹터로 이동할 수 있는 패스코드 2를 입수할 수 있다. 이동지점은 에스칼레이터를 타야만 들어갈 수 있는 지역에 있으니 안으로 들어가기 전에 다른 빠뜨린 지역이 없나 살펴보도록 하자.

이걸 타면 장애물이 열린다

4층 이곳에서 스파크의 로그를 발견하게 된다. (내용은 로그 모음을 참조) 잠시 후, 퓨가 로그의 내용대로라면 이곳 어딘가에 에너지를 공급 받는 센트럴 라인이 있을 거라며 그걸 파괴하면 발곤의 기능을 정지시킬 수 있다고 한다.

8층까지 클리어하면 릴레이 포인트 4로 빠져나간다. 이곳에서 더 이상 갈 곳은 없으니 루트가 바뀔 때까지 잠시 대기하자.

NERVES NETWORK 1
전 5층
(T.J 만 통과 가능)

1층 처음 전송되는 방부터 잘 살펴보자. 구석에서 기다리고 있으면 발판이 움직이고 있다는 걸 알 수 있다. 발판을 타고 위로 올라가면 일단 섹터 맵과 패스코드 2를 입수할 수 있다. T.J만이 지나갈 수 있는 방도 있다. 이 방을 지나야만 다음 층으로 이동할 수 있다.

방 위에는 이런 곳이!

에스칼레이터를 타는 것이 오히려 힘들 수 있다

이곳을 빠져나가면 에어리어의 루트가 변하게 된다. 릴레이 포인트 6에서 더 이상 갈 수 없던 NERVES NETWROK 4로 가보자.

NERVES NETWROK 4
전 6층

1층 1층 이곳에는 전송되는 위치에서 포시스나 기간테로 바닥을 부술 수 있는 곳이 나온다. 이 두 캐릭터가 아니면 다음 층으로 갈 수 없으니 신중하게 선택하자.

혹시나 하는 마음에 찍어보니…

이곳을 클리어하면 다시 루트가 변하게 되고 CENTRAL NERVES 4와 NERVES NETWROK 3으로 갈 수 있다. 우선 NERVES NETWROK 4 6층을 통해 CENTRAL NERVES 4로 들어가자.

CENTRAL NERVES4
전 AB 6층

6층A 이곳에서 보스를 만나게 된다. 소프트 패키지에도 나와있는 적으로 적들의 총수 이데아라는 설정이 되어 있다. 이 녀석은 망토안에 또 다른 소우주를 지니고 있어 그 안에서 거대한 레이저 위성을 충전하기 시작한다. 충전 시간은 5분. 아무리 대미지를 줘도 쓰러지지 않는다. 클리어 방법은 5분 안에 5층A 이곳저곳에 있는 거대한 크리스탈을 파괴해서 충전을 막는 일 뿐이다. 크리스탈은 플레이어의 힘으로는 파괴할 수 없다. 이데아가 발사하는 레이저 광선으로만 파괴된다. 즉 광선을 크리스탈 쪽으로 유인하기 위해 플레이어가 미끼가 되어야 한다. 광선의 대미지는 엄청나므로 잘 피하지 못하면 그대로 사망이다. 이데아가 망토 안에서 광선을 모으는 동안 조준을 유도하고 재빨리 피해야 한다. 다행히 그다지 빠른 광선은 아니므로 쉽게 피할 수 있지만 만에 하나 맞게 되는 날엔 끝장이니 메데슨 리절럭션을 준비해두는 것이 좋다. 크리스탈은 5개. 다른 방으로 옮겨다니면서 이데아의 통상공격도 무마시키자.

광선으로 크리스탈을 파괴해라!

이곳을 빠져나가면 터미널 포인트로 갈 수 있다. 이제 NERVES NETWROK 3으로 향하자.

NERVES NETWROK 3 전 6층

이곳은 릴레이 포인트 4를 경유해 들어올 수 있다. 6층으로 구성되어있지만 그다지 특기할 만한 지형은 없다. 이 구역의 의의는 스파크의 로그를 입수하는데 있다. (로그 모음 참조) 스파크의 로그에는 전에 퓨가 말한 센트럴 라인이 블럭 4에 있다고 한다. 블럭 4는 두개로 나뉘어져 있는데 바로 센트럴 너브스 4를 뜻하는 것이다. 루트가 변했으니 B층으로 가보기로 하자.

NERVES NETWORK 2 전 5층 (기간테만 통과 가능)

5층 이곳에는 기간테만이 부술 수 있는 벽들이 있다. 이것들을 부수고 진행하면 당연히 패스코드 2를 입수할 수 있다. 그 외에 특별한 것은 없다. 지극히 평범한 맵이니 헷갈리지 않게 미니 맵만 주의해서보면 금방 클리어할 수 있다.

이젠 보기만 해도 맵의 구조를 대충 파악할 수 있다

이곳을 클리어하면 릴레이 포인트 1로 나온다. 남은 곳은 센트럴 너브스 4의 B층뿐이니 이곳에서 캐릭터와 아이템에 만반의 준비를 해주자.

CENTRAL NERVES 4 전 AB 6층

6층B 6층까지 오는 섹터들은 모두가 똑같은 트랩의 반복이어서 슬슬 지겨워질 것이다. 이럴 때에 무기의 레벨을 좀 올려보는 것도 괜찮을 것이다. 미리 말해두지만 라스트 보스는 상당한 무기 능

별것 아닌 보스. 생물계라서 히트 속성에 약하다

문제의 벽. 포시스라면…

력이 없으면 클리어하기 불가능할 정도이다. 6층에는 여러가지 게이트와 보스가 기다리고 있다. 게이트들은 언제나처럼 미니 맵을 참조하면 된다. 보스는 그다지 어려운 녀석이 아니다. 거의 자코 캐릭터 수준? 히트 라뮬레스트로 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 이 녀석을 이겨야 터미널 컴퓨터 하나를 접속할 수 있다. 스파크가 말한 센트럴 라인이란 A층의 크리스탈들이었던 것 같다. 한가지 재미있는 것은 이 섹터에서 레이저 광선 벽이 묘하게 쳐져 있어서 앞으로 갈 수 없는 곳이 한군데 등장한다. 포시스의 비행능력으로 낮게 날면 통과할 수 있을지도….

이곳을 나서면 바로 터미널 포인트로 갈 수 있다. 당연히 에어록을 풀고 탈출이다.

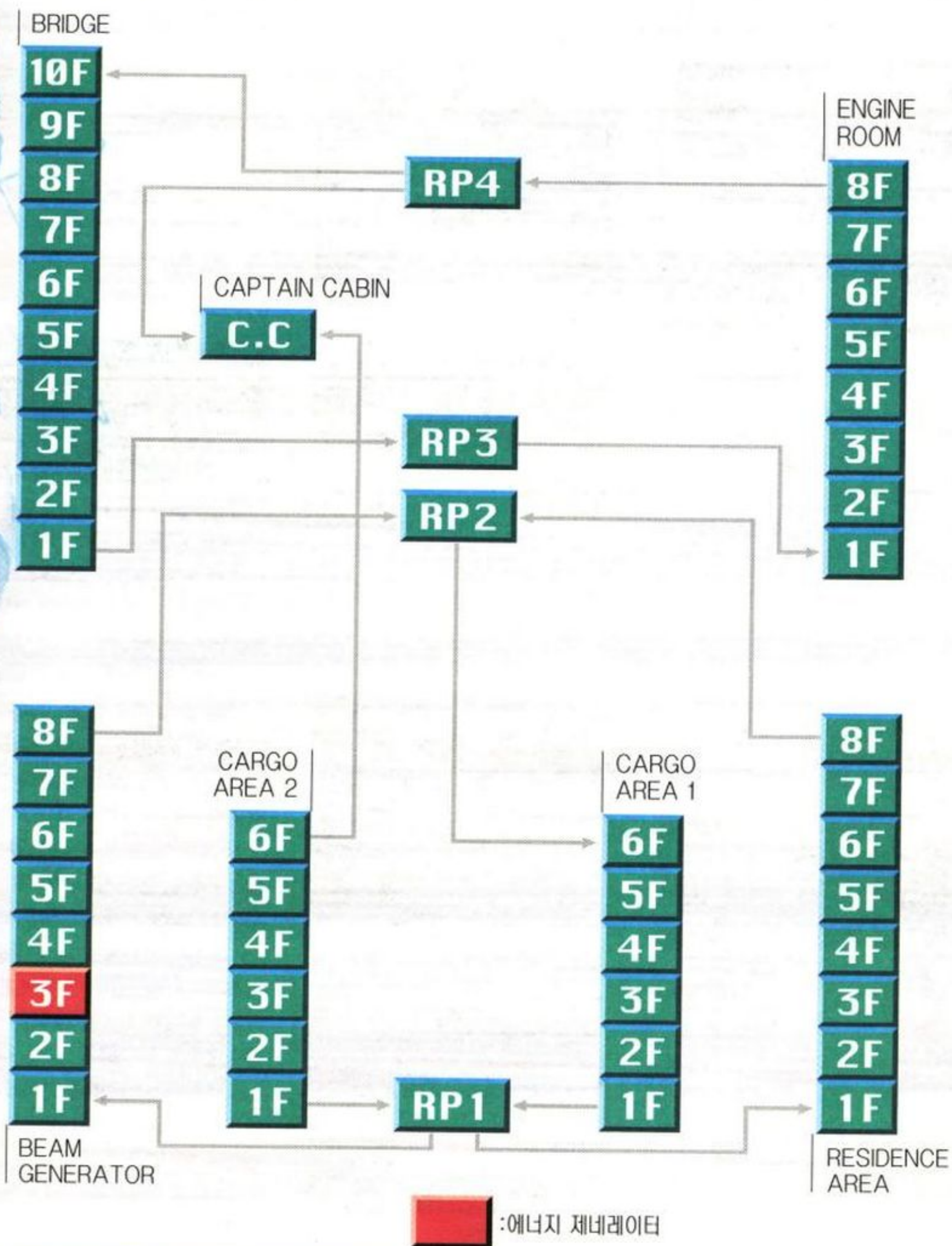
앞길을 막고 있던 발곤의 중추부가 폭발하고 거대한 구멍이 생겼다. 그리고 주변이 무너지기 시작했다…. 「발곤에 커다란 구멍이 생겼다!」라고 구조함대가 알려왔다.

구멍을 통해 라뮬레스의 구조함대가 보인 순간 몸이 떨리고 눈물이 흘러나왔다. 우리들은 드디어 원래 세계로 돌아갈 수 있었다. 뒤쪽에는 발곤의 폭발이 이어졌다….

보우대사의 배가 라뮬레스의 구조함대 쪽으로 향하려고 했을 때, 폭발 속에서 거대한 전함이 모습을 드러냈다. 그리고 마치 코끼리가 나무를 쓰러뜨리듯이 구조함대를 일격에 해치워 버렸다. 더욱이 전함은 거대한 대포의 발사 충전을 시작했다. 목표는 라뮬레스…. 연방의 구조함대를 기다릴 시간이 없다. 「코끼리도 사마귀에게 쓰러진다…」 뱃사람의 말대로 나는 결심했다. 그리고 레굴스로 결사의 반격을 개시했다.

AREA 6

HIGE BATTLE SHIP

AREA - 4 와 비슷한 곳이다. 시작부터 30분의 제한 시간이 걸리고, 뮤가 메뉴 에어리어 맵에 에너지 제네레이터가 있는 곳을 표시해준다. 30분 안에 이곳에 있는 제네레이터부터 파괴해야 한다. 마지막 에어리어인 만큼 거의 모든 던전이 복합형이다. 지금까지 클리어해 온 방식과 크게 다르지 않으니 기억을 잘 살려서 클리어하도록 하자. 이곳 역시 갈 수 있는 곳만 가다보면 루트가 달라지는 곳이니 일단 갈 수 있는 곳부터 빨리 들어가자.

BEAM GENERATOR 전 8층

3층 이곳에 에너지 제네레이터가 있다 그런데 좀처럼 있는 곳을 알기가 힘들다. 포인트는 월 스테이터스를 A로 맞추고 워프 머신 7번을 사용할 때와 B로 맞추고 사용할 때 나타나는 것이 다르다는 것. 둘 중 하나는 패스코드의 입수가, 그리고 나머지 하나는 제네레이터가 있는 곳으로 워프하는 머신 설치가 가능하다. 제네레이터를 부수면 시간은 정지되고 퓨는 이제부터 완전 파괴를 시작하자고 한다. 무서운 여자다.

이 스위치를 바꿀 때마다 나타나는 것이 다르다

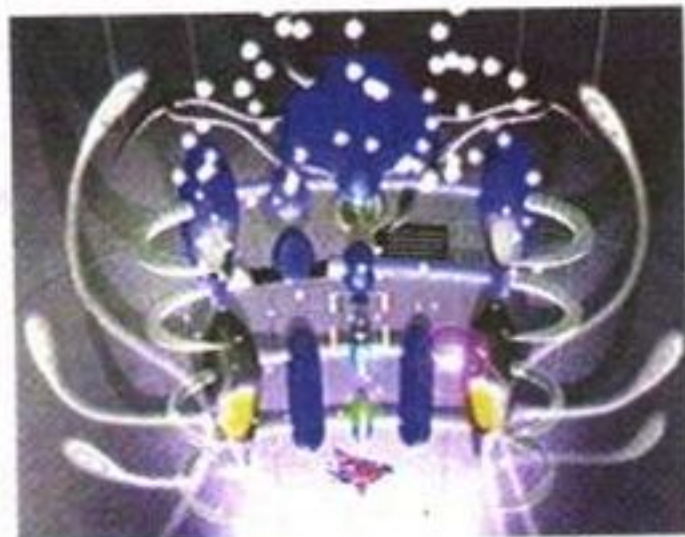
이곳을 빠져나오면 CARGO AREA 2를 지나 릴레이 포인트 2로 갈 수 있다. 일단 시간제한은 사라졌으니 릴레이 포인트에서 다시 재정비하도록 하자. 릴레이 포인트로 들어오면 퓨가 상층부로 가기 위한 길을 바꾸는 장치가 있을테니 그걸 찾아보라고 한다.

RESIDENCE AREA 전 8층

1층 이곳은 빔 제네레이터의 반대쪽에 있는 곳이다. 이 섹터에는 기간테만이 갈 수 있는 곳이 있으니 나중에 기간테로 다시 한번 와보는 것도 좋다. 게임 진행상에는 아무런 도움이 안되지만….

7층 이곳에는 루트변경 터미널 컴퓨터가 있다. 단 AP를 150씩이나 필요로 한다. 지금까지 얼마나 열심히 살육을 저질러 왔는냐가 중요한 순간이다. 포인트가 모자란다면 적이 계속 나오는 방에서 AP를 모으는 것도 하나의 방법이다.

AP 150?!

이곳을 빠져 나오면 릴레이 포인트 3에 접속되는 길이 열린다. 이곳을 경유하면 엔진 룸으로 들어갈 수 있다.

새로운 길이 열렸다

ENGINE ROOM 전8층

1층 이곳으로 들어서면 마이크가 어딘가에 화물실로 들어가는 스위치가 있을테니 찾아보라고 한다.

7층 이곳에 화물 에어리어 1의 락을 해제하는 스위치가 있다. 역시 AP는 150…. 워프 머신 1번이나 2번을 이용해 워프 머신 4번을 이용하면 찾을 수 있다. 그 외에 포시스나 기간테가 부술 수 있는 바닥도 있으니 한번 가보시길.

일단은 이방으로 들어서기 위해 세큐리티 게이트를 해제해야 한다

이 바닥 밑에는 아이템이…

이곳을 빠져나가면 릴레이 포인트 4로 갈 수 있다. 또한 이제 릴레이 포인트 2를 경유해 화물 에어리어 1(CARGO AREA 1)로 갈 수도 있다. 릴레이 포인트 4에서는 함장실로는 갈 수 없으니 쓸데없는 수고는 하지 말자. 이곳이 마지막 섹터이므로 100% 섹터 완성을 위해서는 가장 나중에 가야하는 곳이다.

CARGO AREA 1 전6층

역시 별 다른 곳은 아니다. 특별한 능력이 요구되는 곳도 아니다.

보통의 맵들이 늘어서 있을 뿐이다. 누차 이야기하지만 이런 맵이 있을수록 레벨에 더 신경을 써야 한다. 이제 최종 보스가 가까이 다가왔으니 레벨에 더욱 신경을 써야 할 것이다. 마지막에 라스트 보스를 상대할 캐릭터는 더 더욱 만전을 기해야 한다. 가장 자신 있는 캐릭터의 레벨을 올리려면 이곳을 이용하기 바란다.

BRIDGE 전 10층

5층 5층으로 들어서면 갑자기 플레이어에게 섹터 롤이란 증상이 걸리게 된다. 어찌된 일인지 무기를 쓸 수 없게 된다. 더욱이 어떤 방안에 들어가면

화면 우측 상단에 섹터 롤이란 글자가…

데이터를 빼앗겼다!

갑자기 플레이어가 록 온 되는 곳이 있다. 아무런 해는 입지 않지만 근처의 터미널 컴퓨터에는「너의 전투 데이터는 모두 카피되었다. 이미 넌 우리의 적수가 못 된다」라는 기록이 남아 있다.

그 상태에서 섹터 1층으로 내려가 보면 보스가 기다리는데 바로 현재 플레이어의 카피본이다. 말이 카피지 솔직히 능력이 훨씬 좋다. 무기는 서로 쓸 수 없는 상황이지만 격투공격의 스피드가 플레이어를 훨씬 능가한다. 일단은 L2 버튼을 눌러서 적의 공격을 방어하고 난 뒤 히트시키는 방식으로 클리어하자. 간간히 슬라이딩도 걸어오기 때문에 방어도 쉽지 않을 것이다. 되도록이면 등뒤를 빼앗아서 히트시켜야 대미지를 많이 줄 수 있다. 이 녀석을 물리쳐야 무기를 다시 쓸 수 있으니 힘내자!

이건 카피가 아니야!

4층 이곳에는 화물 에어리어 2의 세큐리티 해제 컴퓨터가 있다. 역시 AP 는 150…. 하지만 함장실로 가기 위해선 어쩔 수 없다.

이곳을 빠져 나오면 릴레이 포인트 1을 경유해 CARGO AREA 2로 들어갈 수 있다. CARGO AREA 2를 클리어 하면 릴레이 포인트 없이 바로 마지막 스테이지인 CAPTAIN'S CABIN 으로 들어갈 수 있으니 준비에 만전을 기하자.

CARGO AREA 2 전6층 (T.J 만 통과 가능)

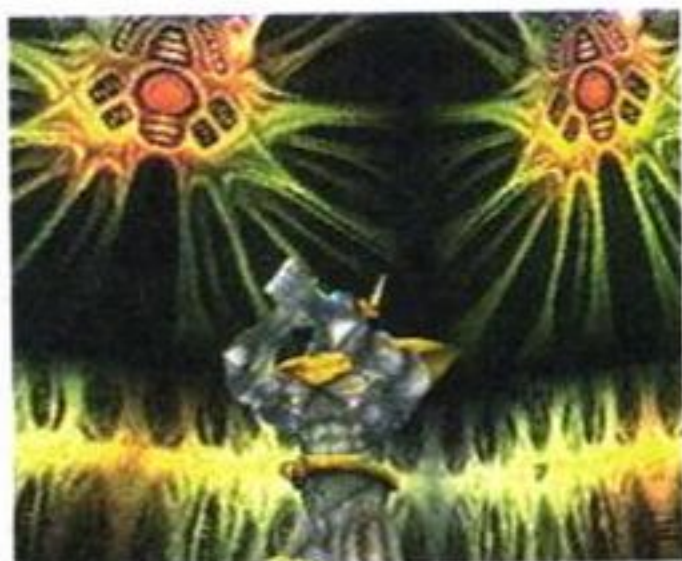
1층 이곳에는 T.J 가 아니면 들어갈 수 없는 곳이 있다. 역시 주인공 격인 캐릭터라서 마지막을 장식하는 것 같다. 이곳에서 레일 건과 머신건의 레벨을 최고로 올려놓도록 하자.

이런 곳에 이동 지점이!

이제 릴레이 포인트나 이 CARGO AREA 2를 경유해 CAPTAIN'S CABIN으로 들어갈 수 있다. 마지막 스테이지다. 가장 전투에 자신있는 캐릭터로 돌입하자.

CAPTAIN'S CABIN

이곳에 들어서면 퓨가 이것에 최강의 ORG가 있을테니 주의하라는 메일을 보내준다. 최강의 ORG라면 로그들로 미루어 보아 라그일까 밧트일까? 아니면 또 다른 인물? 대충 스토리는 이런 식인 것 같다. 아무튼 전진이다.

마지막 보스는 마치 포시스처럼 생긴 녀석인데 공중을 날아다니면서 여러가지 효과의 총알을 쏴대다가 갑자기 기를 모으는 듯하면 급강하로 육탄공격을 걸어오는 공격 패턴을 지니고 있다. 폭주의 사이클이 플레이어보다 빨라서 어느 정도 히트시키면 갑자기 무적 상태가 되면서 미친듯이 돌진해온다. 특별한 공략법은 없다. 공중에서 날아오는 총알들을 이리저리 피하다가 녀석이 내려오는 순간만 노려 공격하는 수

마지막 보스. 라그일까?

밖에 없다. 캐릭터에 따라서 공략법은 틀려지겠지만 기본은 이 정도? 포시스라면 조금은 편하게 클리어할 수 있다. 다만 EP가 넉넉하지 않으면 안 되겠지만…. 기간테는 그다지 유용하지 않다. 라운드 소우로 적을 붙잡을 수 없기 때문이다. T.J의 경우는 레일 건의 레벨이 4 이상이라면 승부해 볼만하다. 마지막 보스이니만큼 난이도도 어렵고 체력도 상당하니 가지고 있는 모든 수단으로 공격하자.

이렇게 쏴대다가

급강하 한발!

이 녀석을 해치우면 빨리 그곳을 탈출하라는 퓨의 메일이 들어온다. 이동지점으로 빠져나가면 에어리어 클리어다. 이동지점은 처음 전송위치 바로 옆에 있다.

에필로그

전함이 폭발하기 시작했다. 하지만 레굴스는 좀처럼 모습을 드러내지 않았다. 이제 틀렸나… 하고 포기하는 순간, 화염 속에서 레굴스가 모습을 드러냈다. 무사했던 것이다. 내 눈에는 뜨거운 것이 흘러나왔다.

보우대사는 별을 구한 영웅으로서 우리들을 레물레스로 초대해 주었다. 하지만 우리들은 연방으로 돌아가 보고를 하지 않으면 안된다고 정중히 거절했다. 보우 대사는 감사의 말을 남기며 구조함대와 함께 라뮬레스로 돌아갔다.

제드는 어쨌든간에 표적을 라뮬레스트에서 다른 것으로 바꾼 모양이었다. 보물을 실은 가젤스 상선을 발견하고는 그 뒤를 쫓아갔다.

거대한 전함은 폭발을 계속해 마침내 그 모습을 완전히 잃었다.

우리들은 고요함을 되찾은 우주공간 속에서 연방으로 돌아가기 시작했다.

우주에는 아직 우리들이 상상할 수 없는 것들이 있다….

로그(LOG – ログ) 모음

게임 중 터미널 컴퓨터에서 로그를 입수하게 된다. S 로그의 경우는 세큐리티를 해제하는데 시간이 걸려서 바로 내용을 볼 수는 없지만 나머지는 메뉴를 열어 내용을 확인할 수 있다. S 로그는 메일로 세큐리티를 해제했다는 통신이 들어온 뒤 볼 수 있다. 메일의 경우는 게임 진행상 필요한 내용이 몇 가지 되지 않기 때문에 내용을 싣지 않았다.

여행자 스파크

은하의 마물에 붙잡힌 자에게(銀河の魔物に…)

제노 은하력 3246. 87
가젤스 상선에 승선중, 시공의 뒤틀림과 조우. 이곳에 불시착했다.
불시착시 가젤스 상선은 대파, 나 이외의 생존자가 있는지 없는지는 불명.
생존자가 있다면 이 로그를 발견해 통신을 걸어주기 바란다.
통신주파수는 WAK897703이다.
내가 이 건물을 조사한 결과를 이곳에 기록해 둔다.
이 건물자체가 아무튼 머신의 동력원이 되는 것 같다.
이 건물 어딘가에 존재할 동력부의「코어」를 파괴한다면 머신을 정지시킬 수 있을 것이다.
이제부터의 각 섹터 출구에는 세큐리티가 설치되어 있다.
해제하려면 터미널 컴퓨터에서 패스코드를 입수하지 않으면 안되지만 터미널 컴퓨터에도 세큐리티가 걸려있다.
해제하려면 억세스 포인트가 필요하다.
포인트는 이곳 녀석들을 쓰러뜨리면 얻을 수 있다.
또 릴레이 포인트에 있는 베이스 컴퓨터에는 특별한 기능이 준비되어 있다.
그곳에서는 동료들간에 아이템을 주고받거나, 점거한 릴레이 포인트 간의 이동, 세이브 등이 가능하도록 되어 있다.
릴레이 포인트에 있는 녀석들을 쓰러뜨리면 베이스 컴퓨터를 사용할 수 있을 것이다.
이 정보가 다른 생존자들에게 도움이 되길 바라며…
데어 · 룬의 가호가 있길!

저지

라뮬레스 S-로그1(ラミュレスS-ログ1)

대체 이곳은 무엇일까?
마치 배의 스크랩 공장 같다.
배를 파괴하는 거대한 머신, 호전적인 주민들.
이곳에서 탈출하는 일이 가능할까…?
불안이 엄습해 온다.
스파크는 탈출할 수 있었을까?
스파크의 로그가 없었다면 머신을 정지시키지 못했을지도 모른다.
최초의 머신을 정지시킨 직후 커스와 만났다.
역시 시공의 뒤틀림에 끌려들어 이곳에 불시착한 것 같다.
커스는 상당히 뾰족한 입술의 소유자다.
그리고 그 뾰족한 입술의 메마름에 자꾸 신경을 쓰고 있다.
위험이 닥쳐오면 입술이 상당히 메말라지는 것 같다.
나는 믿기 힘들지만….
조금은 이상한 녀석이지만 파트너가 생기니까 마음이 든든하다. 이런 곳에서는 더더욱 그렇다.
머신을 하나 멈추니 바로 다음 것이 움직이기 시작했다.
언제 또 나와 커스의 배가 끌려 들어갈지 모른다.
움직이는 머신을 멈출 수밖에 없다.

밧트

잔류계 메디슨 추천(残留系メディスンのすすめ)

이곳에는 여러가지 아이템이 있지만 그중에서도 추천할 만한 건 잔류계 메디슨.
메디슨이 잔류 중인 상황에서 격투공격으로 경험치를 쌓으면 잔류계 메디슨의 효과를 몸에 익힐 수 있어서 좋다.
메디슨의 레벨에 따라 경험치를 쌓지 않으면 안되지만….
예를 들어 메디슨「리미트 업」이 잔류 중인 상황에서 격투공격으로 적을 쓰러뜨려 경험치를 쌓아가면 라이프 포인트의 상한선이 올라간다.
메디슨「파워」라면 어택, 메디슨「리절럭션」이라면 GP의 상한선이 올라간다.
한번 몸에 붙은 효과는 사라지지 않아서 좋다.
잔류시켜서 격투공격!
인생은 노력에 달려있다고 생각한다.

라그·크레이튼

연방S-로그1(連邦S-ログ1)

가벼운 기분으로 받아들인 일이 설마 이런 일이 될 줄은…

이것도 나의 운명인가…?

스파크가 남겨준 로그 덕분에 아무튼 머신을 멈출 수 있었다.

하지만 아직 이곳 녀석들은 우리들의 배를 포기하지 않은 것 같다.

정말 어떻게 된 녀석들인지.

스파크와 저지, 커스 등은 이곳에서 탈출할 수 있었을까?

스파크의 주파수에 맞춰봤지만 아무 응답도 없었다.

다른 생존자는 없을거라고 포기하고 있을 때 밧트를 만났다.

밧트는 마치 불행을 벗삼고 있는 듯한 남자다.

잘도 여기까지 이곳의 무리들에게 살해당하지 않고 왔다고 생각된다.

행동을 보고 있으면 불안해서 혼자 두면 안 된다.

트랩에 걸리고, 지나치게 약을 먹고…

밧트는 자신이 스스로 우주 제일의 불행한 남자라고 말하고 있다.

확실히 그럴지도 모르지만 그래도 살아가는 걸 보면 운이 좋은 놈이라고 생각된다.

밧트

아이템 메디슨 실패담(アイテムメディスンの失敗談)

메디슨「리미트 업」을 발견했다. 에볼루션 박스에 넣어 성장시키고, 성장시킨 것을 또 에볼루션 박스에 넣고…. 그렇게 해서 소중하게 키워갔다.

그리고…

「리미트 업 울트라」를 키워냈다.

기뻤다.

두근거리는 마음으로 복용했다. 그리고…

라이프의 상한선이 엄청나게 올라갔다.

하지만 효과가 너무 강해 역으로 라이프가 줄어들기 시작했다.

어떻게 이럴 수가!

그렇게 소중하게 키웠는데….

나라는 놈은 불행해….

교훈 :

메디슨은 레벨이 높으면 높을수록 강력하다. 하지만 사용할 때에는 자신의 허용량을 참조하는 편이 좋다.

강한 메디슨일수록 많은 허용량을 소비한다.

특히 메디슨의 허용량이 낮을 때에는 주의하는 편이 좋다.

밧트

아이템 합성 실패담(アイテム合成失敗談)

머지 박스를 손에 넣었다.

즉시 나는 배터리 팩과 에너지 팩을 합성했다.

일단, 배터리 팩 10을 넣고, 그 다음 에너지 팩 50을 넣었다.

그러자 배터리 팩 30이 만들어졌다.

무언가 얻은듯한 기분.

즉시 배터리 팩 30을 사용했다.

나는 기분이 좋아서 또 합성했다.

이번에는 에너지 팩 200을 넣고 그 다음 배터리 팩 10을 넣었다.

그러자…

에너지 팩 110이 되었다.

무언가 잃은듯한 기분.

처음으로 돌아간다면…하고 생각했다.

왠지 나 자신이 싫어졌다.

교훈 :

머지 박스로 아이템을 합성할 때에는 넣는 순서가 중요하다.

무작정 합성하면 안 된다.

아이템 합성 실패담2(アイテム合成失敗談2)

또 저질렀다….

라이프 슈퍼를 머지 박스에 넣은 뒤 리미트 업을 넣어버렸다.

그러자 라이프가 되어 버렸다.

나에게 라이프 슈퍼는 과분한 것이었다.

처음으로 돌아갈 수 없는 것이 분하다….

교훈 :

처음 넣은 아이템의 종류에 그 다음 넣는 아이템의 레벨이 붙는다.

넣는 순서가 중요하다.

아무 생각없이 넣으면 틀리기 쉽다.

여행자 스파크

내 뒤에 오는 자들에게(私の後に續く者たちへ)

이 에어리어에 들어와서 내 통신기에 연락이 들어왔다.
내가 남긴 로그를 보고 뒤를 쫓아오는 것 같다.
내 로그가 조금이라도 사람들에게 도움이 된다고 생각하자 데어 · 룬에게 감사하지 않을 수 없었다.
우리들은 이 건물에서 만났다.
새로운 동료는 자칭 라뮬레스의 상인 보랏쵸와 그 부하 4명이었다.
내게는 아무리 봐도 해적과 그 졸개들로 밖에는 보이지 않았지만….
이 건물을 조사해 가는 동안 중요한 사실을 발견했다.
이 에어리어에는 비밀 연구소가 있고, 무언가가 일어나고 있는 것 같다.
그곳을 조사하면 이곳 녀석들의 생태를 알 수 있을지도 모른다. 살아남기 위해서라도 녀석들에 대해 알 필요가 있다.
비밀 연구소에 들어가려면 두 개의 특별한 스위치를 조작하지 않으면 안 되는 것 같다. 조사해 봤지만 이 건물에는 그 스위치가 없는 것 같다.
어쨌든 이 건물 어딘가에서 길이 나뉘어지는 것 같다.
보랏쵸와 나는 둘로 나뉘어 스위치를 찾기로 했다.
나는 보랏쵸의 부하인 챠타와 행동을 같이 하기로 했다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

여행자 스파크

파워 스테이션(パワーステーション)

이 에어리어에는 크래쉬 머신으로 분쇄된 것들이 운반되어 온다.
운반되어 온 것들은 가공되어 양질의 에너지를 발생하는 원료가 되는 것만이 이 파워 스테이션으로 보내져 온다.
이곳의 녀석들은 에너지 원을 확보하기 위해 여러가지 것들을 끌어들이는 것이다.
가젤스 상선에 적재되어 있었던 이실스 광석도 에너지 원으로서 이곳으로 운반되어 왔다.
이 에너지는 어디에 사용되는 것일까?
데어 · 룬의 가호가 있길!

저지

라뮬레스S 로그2(ラミュレスS-ログ2)

크래쉬 머신에 배를 파괴당한 나는 커스의 배로 이 지옥으로부터 탈출해왔다. 커스의 배는 겉보기보다는 훨씬 성능이 좋다. 라뮬레스의 배는 아직 삼류라는 생각이 들었다.
이곳에 가까스로 도착한 커스와 나는 스파크의 로그를 발견하고 스위치를 각자 나누어서 찾기로 했다.
스위치는 파워 스테이션과 공장에서 발견했다.
커스와 나는 모습을 드러낸 연구소로 향했다.
연구소에 들어서자마자 커스의 상태가 나빠졌고, 우리들은 연구소를 전부 다 조사하지 않고 그곳을 뒤로 했다.
커스는 아무래도 기침과 오한이 멈추지 않는 것 같다.
심한 병이 아니면 좋겠지만….

라그 · 크레이튼

연방S 로그2(連邦S-ログ2)

크래쉬 머신을 전부 파괴한 나는 조금 남은 배의 잔해들을 조사했다. 그러나 생존자는 발견할 수 없었다.
나는 밧트와 함께 에어리어 게이트를 빠져 나와 이곳에 도착했다.
역시 스파크의 말대로 살아남기 위해서라도, 탈출하기 위해서라도 이곳 무리들에 대해 알아둘 필요가 있을 것 같다.
나와 밧트는 2개의 스위치를 찾기 위해 따로 행동하기로 했다.
지금까지 스위치는 발견되지 않았다.
대체 연구소에서는 무슨 일이 진행되고 있는 것일까…?

라그 · 크레이튼

연방S 로그3(連邦S-ログ3)

머리가 아프다…. 아직도 쪼개지는 것만 같다.
정신이 들자 이곳에 있었다. 녀석들과 싸운 뒤의 일이 생각나지 않는다.
밧트는 어떻게 된 걸까?
기억이 확실하지 않다.
크래쉬 머신이 있었던 게이트를 열고 밧트와 탈출했다.
그리고…. 이곳에 도착해서 스파크의 로그를 발견했다….
그래. 그래서 스위치를 찾기 위해 공장에서 밧트와 둘로 나눠졌다.
나는 다음 공장으로 들어가서 스위치를 찾았고…
그리고 커다란 소리와 함께 연구소가 출현했다.
그래서 밧트와 합류해서 그 연구소롤 들어갔다.
그곳은…
무슨 연구소였을까?
이상하다. 생각나지 않는다.
그래서 밧트는 어떻게 됐지?
연구소에는 확실히 함께 들어갔다.
그 다음 어떻게 됐지?
연구소의 일이 잘 생각나지 않는다….
밧트는…?
녀석이 걱정이다.

밧트

메디슨 합성의 법칙(メディスン合成の法則)

나는 천재일지도 모른다….
메디슨 합성의 법칙을 발견하고야 말았다.
「머지 박스에 똑같은 것을 두개 넣으면 레벨 업 한다!」
법칙을 아니 웬지 만족.

밧트

ORG(강화유전자)(ORG(強化遺傳子)

라그와 떨어져버렸다.
이곳까지 함께 왔는데 어디로 가버린걸까…?
라그는 내가 불안하다고 걱정하지만 나도 혼자서 스위치를 발견했다.
나와 떨어진 라그쪽이 오히려 더 걱정이다.
라그, 이 로그를 발견하면 쫓아와라!
라그, 나는 아까 기분 나쁜 녀석들에게 붙잡혀서 ORG라는 걸 주입 받았다. 처음에 나는 어떻게 되는 지도 몰랐지만 비트라는 녀석이 가르쳐 줬다.
비트라는 놈은 나처럼 붙잡혀서 나와 같이 ORG를 주입받은 녀석이다. 이곳을 조사하고 있던 중 붙잡혀 버렸다고 한다.
비트는 심각한 얼굴을 하고 여러가지 설명해줬다.
이곳 녀석들은 최강의 생명체를 만들어내려고 한다는 것.
그 때문에 여러가지 생명체에 Optimally Reinforced Genes(강화유전자) 통칭 ORG를 주입해서 실험을 하고 있다는 것. ORG가 주입되면 원래 있던 유전자와 배합되어 보디가 강화된다고 한다. 강화된 보디가 된다고 하니 행운이다라고 나는 생각했다. 비트는 그렇게 생각하지 않는 것 같지만….
지금 나는 조금 두근두근거리고 있다.
최강의 보디를 손에 넣을 수 있을 것인가?
그렇게된다면 나는 지금까지의 불행한 자신으로부터 새롭게 태어날 거라는 기분이 든다….

제드

알았음(了解)

MAIL FROM JED
알았다. 거래 성립이군.
반드시 제노 녀석들을 그곳으로 향하게 만들지.
맡겨 줘. 식은 죽 먹기다.
그 대신 라뮬레스트는 반드시 넘겨줘. 순도가 높은 것만.
불순물이 섞인 것은 그쪽에 주지.
아무튼 라뮬레스트를 전부 넘겨달라고 말할 수는 없으니까.
지금부터 이곳의 출구도 가르쳐 줘. 알고 있지?
제노 녀석들은 ORG 배합이든 뭐든 좋을대로 하라고 해.

밧트

알기 쉬운 메디슨 합성(よくわかるメディスン合成)

비트가 이상하다.
비트라고 불러도 대답도 안 하고 나에 대한 일도 잊어버린 것 같다.
이상하게 호전적이고….
ORG 배합 때문일까…?
나는 뭔가 강해진 것 같다.
이 모습, 라그에게도 보여주고 싶다.
강한 남자 밧트를, 목표는 최강이다.
라그, 나 메디슨의 사용법에 익숙해졌어.
이곳에 사용법을 써 둘테니까 참고해 줘.

■1 : 인빈시블을 3개 동시에 사용하면 라이프 울트라로 변한다. 3개 동시에 사용하는거다.
■2 : 점프를 3개 동시에 사용하면… 헤헤 뭐가 될 거라고 생각해? 라이프 슈퍼가 된다. 확실히 3개 동시에 사용해라.
이런 걸로 놀라면 안돼. 더더욱 놀라운 걸 가르쳐주지.
나와 라그의 비밀이다.
■3 : 점프와 플래쉬와 인빈시블을 동시에 사용하면 바, 바, 바로 캐퍼시티로 변화한다.
나도 성장한거지? 헤헷!

커스

희망의 빛(希望の光)

편안한 기분이다….
그 연구소에서 계속된 오한이 사라졌다.
이 에어리어에서는 미약하지만 희망의 빛을 느꼈다.
하지만 나는 이제 길지 않을 것 같다.
몸이 생각대로 움직이지 않는다.

여행자 스파크

우주의 마물(宇宙の魔物)

연구소의 조사를 하고 있던 차타가 「아무튼 보랏쵸는 돈이 되는 것 이외에는 흥미가 없으니까」라며 준 데이터와 샘플을 보고 나는 아연실색했다.
이곳 녀석들은 강화 생명체를 만들어 내기 위해 Optimally Reinforced Genes(강화유전자)을 사용한 유전자 배합을 행하고 있다.
끌어들인 배 등에서 에너지원을 입수하는 것만이 아니었던 것이다….
변함없이 외부와 연락이 닿지 않는다.
우리들을 끌어당긴 이 물체 그 자체가 지닌 무언가에 방해되고 있는 것일까?
아니면 시공의 뒤틀림으로 끌어당겨진 순간 다른 공간으로 이동해버려 연락이 닿지 않는 것일까?
계기판의 혼란이 계속되는 것도 신경쓰인다.
이「우주의 마물」을 해명하고 탈출하기 위해서는 더더욱 조사가 필요하다.
어쨌든 이 에어리어에도 뭔가가 숨겨져 있는 것 같다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

라그 · 크레이튼

연방S 로그4(連邦S-ログ4)

전투에서 머리를 강타당한 후유증인지 확실히 기억이 가물거린다.
어느 사이에 이 에어리어까지 온 걸까? 기억이 없다.
밧트를 버려 두고 온 것 같다.
무사했으면 좋겠다.
스파크의 로그에 따르면 연구소에서는 유전자 배합의 연구가 진행되고 있었던 것 같다.
하지만 나로서는 정말 기억이 없다.
생각을 하려고 하면 아파온다….
그건 그렇고 대체 여긴 뭐지?
어디에 존재하고 있는 것이지?
이곳에서 탈출할 수 있을지 불안해진다.
저 센트럴 타워에는 뭐가 있는 것일까?
아직 조사가 필요하다.

저지 라뮬레스 S로그 3(ラミュレスS－ログ3)

커스가 죽었다.
마지막에는 입술도, 손도, 발도, 몸 전체가 전부 딱딱한 광석처럼 굳어져 있었다.
희망의 빛이 보인다…가 녀석의 마지막 말이었다.
연구소에서 뭔가의 윌스에 감염되어버린 것일까…?
또 혼자가 되었다.
커스의 존재가 얼마나 컸는지를 새삼 느낀다.

여행자 스파크 수수께끼(謎)

발견했을 때 남자는 이미 숨이 끊어지기 직전이었다.
「센트럴 타워가…」그것이 남자의 마지막 말이었다.
우리들은 그 남자의 핸드 컴퓨터를 조사했다.
다우 3호성 부근에서 시공의 뒤틀림과 조우, 이곳에 끌려들어온 것 같다. 우리들이 이시우스계에서 끌려들어오기 3일 전이다.
다우 3호성과 이시우스계는 8, 700크만 떨어져있다. WARP 항법으로도 10일은 걸리는 거리다. 그렇게나 멀리 떨어진 장소에 나타난 시공의 뒤틀림에 끌려들어와 도착한 곳에는 이 똑같은 물체가…라는 건 어떻게 된 일일까?
남나는 무엇을 말하고 싶었던 것일까?
센트럴 타워에는 무엇인가 있다는 것일까? 타워에 가보는 수밖에 없지만 아직 가는 길을 발견하지 못했다.
아무튼 이 에어리어는 스위치를 조작함으로 인해 건물에 접속하는 루트가 바뀌는 것 같다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

보랏쵸 유언장(遺言狀)

친애하는 아들들에게
어찌되었든 간에 나는 이제 길지 않은 것 같다.
방금 입은 상처가 생각보다 깊다.
내 뒤는 챠타에게 맡긴다.
모두 협력해 이곳을 탈출하고, 어떻게든 아지트로 돌아가고 싶다.
제드 녀석이 내가 부재중에 아지트를 차지하지 않을까 걱정이다.
제드 녀석을 조심해라!
그 녀석은 교활하고 말만 잘한다.
그 녀석에게 속지 마라.
어차피 여기까지 쫓아왔는데 가젤스 상선의 보물을 손에 못 넣은 것이 유감이다.

여행자 스파크 시공의 뒤틀림(時空の歪み)

무섭다…. 엄청난 테크놀로지다! 설마 시공의 뒤틀림을 자유롭게 제어할 수 있는 자들이 존재할 거라고는 생각 못했다.
이곳 녀석들은 마음 먹은대로 시공의 뒤틀림을 발생시킬 수 있는 것 같다.
그들은 그 기술을 이용해 차원 실드로 모습을 감추고 단 번에 몇 천, 몇 만 크만이나 떨어진 거리를 이동하고 있다.
이곳은 그들이 만든 차원 실드 안이다. 수수께끼는 풀렸다.
이 녀석들 정도의 기술이 있다면 이시우스계와 다우 3호성 사이를 순간적으로 이동할 수 있다.
사냥감을 끌어당길 때만 그들은 시공의 뒤틀림이라는 문을 열었던 것이다.
엄청난 일이다…!
아무튼 차원 실드 제네레이터는 이 타워 상층부에 있는 것 같다. 차원 실드가 밖에 있는 한 우리들은 탈출해도 차원의 뒤틀림에 부딪힐 뿐일 것이다….
어찌됐든 이 타워의 상층부로 갈 수밖에 없지만 쉽게는 갈 수 없도록 짜여진 것 같다.
센트럴 타워 안에 있는 몇 개의 스위치를 조작해서 루트를 변경시키는 것에 의해 비로소 상층부에 들어갈 수 있도록 되어 있는 것 같다.
루트 조작 스위치를 찾는 수밖에 없다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

연방S 로그5(連邦S-ログ5)

스파크의 로그를 읽고 놀랬다. 이곳은 차원 실드의 안인 것인가…? 연방과 연락이 닿지 않을 수밖에 없다.
차원 실드를 어떻게든 하지 않으면 이곳에서 탈출은 불가능하다. 타워의 상층부로 갈 수밖에 없다.
다행히 몸이 회복되어 진다.
요즘들어 기억이 사라지는 일도 없다. 변함없이 연구소의 일이 생각나지 않는 것이 신경쓰이지만….
어떻게 해서든 이곳을 탈출해 연방에 이일을 보고하지 않으면 안 된다.
프랭크 대신 일을 나가는 것도 이걸로 없어질까…? 아니, 그 이상일 것이다.

여행자 스파크

차원실드(次元シールド)

이곳에 있는 차원 실드 제네레이터는 다른 곳에서 어떠한 형태로 제어되고 있는 것 같다. 이곳에는 제어장치 같은 것은 없고, 조작하는 방법도 찾을 수 없다.
차원 실드를 걷어내지 않으면 이곳에서 탈출해도 차원의 뒤틀림에 부딪힌다….
조작할 수 없게되면 파괴할 수밖에 없지만 파괴한다고 해서 원래의 세계로 돌아간다는 보장은 전혀 없다. 최악으로 폭주한 머신과 함께 시공의 좁은 공간을 방황하게 될지도 모른다. 하지만 여기에 걸 수밖에 없다. 설사 성공할 확률이 0.01% 이하라 해도.
데어 · 룬의 가호가 있길!

여행자 스파크

파괴(破壞)

기적이 일어났다….
원래 세계로 돌아갈 수 있을 것 같다.
차원 실드를 눈앞에 두고 파괴할 것인가 망설이고 있자 옆에 있던 챠타가 앗 하는 사이에 파괴해 버렸다.
배에 남아있던 챠타의 동료들의 연락에 의해 현재 위치도 알았다.
아무튼 혹성 베이렌 근처인 것 같다. 우리들이 끌려들어온 이시우스계에서 23,000 크만이나 떨어져 있다.
그러나 차원 실드에서 우리들은 해방되었다. 남은 건 이곳에서 탈출하는 일뿐이다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

라그 · 크레이튼

연방S 로그6(連邦S-ログ6)

또 기억이 사라진 것 같다. 센트럴 타워 상층부까지 간 일은 확실히 기억하고 있지만 그 뒤의 기억이 없다.
정신이 들자 어느 사이에 이곳에 있었다. 아무튼 아직 차원 실드의 안인 것 같다.
차원 실드 제네레이터가 있던 곳에서 무슨 일이 있었던 것인가, 왜 파괴하지 않았는가가 신경쓰이지만 아무래도 생각이 나질 않는다.
기억이 없다는 건 싫은 기분이다.
이상한 불안이 엄습해 온다.

여행자 스파크

불운(不運)

통신기능이 망가진 것 같다. 혹성 베이렌 근처에 있다는 것은 확실하지만 어느 곳에도 연락이 닿지 않는다.
변두리의 베이렌 근처에서는 이 물체에 그다지 신경쓰지 않을지도 모른다. 겨우 차원 실드를 걷어냈는데….
아무튼 이 에어리어는 건설 중인 것 같다. 무엇을 만들려고 하는 것인지는 알 수 없지만 거대한 시설이라는 것만은 틀림없는 것 같다. 차원 실드가 벗겨져 있는 사이 어떻게 해서든 이곳에서의 출구를 발견하지 않으면 안 된다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

저지

라뮬레스 S로그 4(ラミュレスS－ログ4)

부술 수 없었다….
차원 실드 제네레이터를 앞에 두고 나는 망설였다.
스파크가 원래 세계로 돌아간 것은 정말로 기적이었는지도 모른다.
실패한다면 차원의 뒤틀림에 부딪히게 된다….
그렇게 생각하자 갑자기 무서워졌다.
다른 곳에서 무언가 다른 형태로 차원 실드를 제어하고 있다면 그것을 발견하면 그만일 뿐. 그 때 나는 그렇게 생각했다. 하지만 지금은 후회하고 있다.
파괴를 망설였던 자신이 아니, 그것을 또 후회하고 있는 자신이 싫어졌다.
나는 앞으로 어떻게 될 것인가?
피곤해졌다.
최근 자주 라뮬레스의 일을 생각한다. 가족, 친구, 음식, 자연….
라뮬레스를 이렇게까지 그리워 한 적이 없다.

라그·크레이튼

연방S 로그 7(連邦S-ログ7)

설마 만날 수 있을 거라고 생각하지 못했다. 발견했을 땐 죽어있는 건가 하고 생각했다. 놀라서 움직일 수가 없다. 물끄러미 바라보는 퀭한 눈을 나에게 돌렸다. 이름을 묻고 저지라는 것을 안 순간 나는 몹시 기뻤다.
우리들은 몇 시간씩이나 이야기했다. 가족, 일, 하고 싶은 것, 무엇이든지.
나는 특히 헤어진 우르인 연인의 일까지 이야기했다.
저지는 라뮬레스의 군인이다. 임무를 마치고 라뮬레스로 돌아가는 도중 이곳에 끌려들어온 것 같다. 당시 아내는 임신 중이었다고 말해주었다. 그리고 태어났을 아이를 만나고 싶다고…울먹이며 말했다.
저지도 나도 돌아가고 싶은 별이 있다. 돌아가고 싶은 고향이 있다. 그러기 위해서는 일단 차원 실드 제네레이터를 제어하고 있는 장소를 찾을 필요가 있다.
어딘가에 있을 것이다. 희망을 버리지 않고 나아갈 수밖에 없다.

저지

라뮬레스S 로그 5(連邦S-ログ5)

그 녀석이 다가왔을 때, 마침내 올 것이 왔구나…하고 멀어지는 의식 속에서 생각하고 있었다. 이름을 묻길래 「저지」라고 답하자 그 녀석은 기쁜듯이 웃으며 「드디어 만났다…. 살아 있어줘서 다행이야…」라고 말했다.
그 뒤로 그 녀석… 라그·크레이튼과는 시간이 가는 줄도 모르고 떠들어댔다. 우리들은 둘 다 대화에 목말라 있었던 것 같다.
가족의 일, 친구의 일, 연인의 일, 고향의 일, 직업의 일, 무엇이든 이야기했다. 라그는 제노 연방의 지구라는 곳의 출신이라고 말했다. 라그와 대화를 하는 동안 잃어버렸던 생기가 되살아났다.
누군가와 이야기할 수 있다는 것이 이렇게도 살아갈 힘이 된다고는 생각하지 못했다.
정신을 차리자 어렸을 적 친한 친구처럼 서로에 대해 뭐든지 알고 있는 사이가 되어 있었다.

저지

라뮬레스S 로그 6(ラミュレスS－ログ6)

끌려들어왔을 땐 싫은 곳이라고 생각했지만 이 에어리어는 특별하다.
마치 장기 속에라도 들어와 있는 듯한 기분이 든다.
이곳은 대체 어떤 곳일까?
설마 거대한 생물의 몸 속일리는 없지만 그런 기분이 들게 하는 곳이다.
요즘들어 라그의 상태가 이상하다. 이야기를 하고 있다가도 갑자기 입을 다물고 호전적인 눈빛으로 나를 바라본다. 이름을 불러도 소용없다. 라그의 급격한 변화에 어쩌지를 못하겠다. 이런 환경에서 오래 머물러 있었기 때문일까?
나도 요즘 몸이 좋지 않다.

라그 · 크레이튼

연방S 로그 8(連邦S-ログ8)

익숙해진 탓일까? 이곳에서 살아가는 것도 나쁘지 않다.
저지는 이곳이 지금까지 살아오면서 가장 싫은 장소라고 말하지만 나는 그 정도는 아니다.
환경적응능력이 높은 건가…?
요즘 저지는 몸이 좋지 않은 것 같다. 몸이 나쁘면 정신적으로도 불안정하게 된다지만 그럴지도 모른다.
저지는 정신적으로도 지친 것 같다.
내 눈빛이 날카롭게 되어 사람이 바뀐 것처럼 호전적이 되거나하는 때가 있다고 말했다. 나는 정말 기억이 없지만….
변함없이 기억이 없어지는 때가 있지만 과연 그 때 무슨 일이 있는 걸까…?

차타

자유(自由)

이런 곳에 갇혀 있으니 진절머리가 난다!
자유롭게 우주를 누비고 싶다.
그럴 수만 있다면 저런 아지트든, 보랏쵸의 유산이든 제드에게 줘도 상관없다.
자유가 최고다!

라그 · 크레이튼

중추부(中樞部)

이곳이 이 물체의 중추부인 것 같다.
원동력이 되는 에네르기가 다른 곳에서 이곳으로 보내져 오는 것 같다.
이 중추부가 이곳에서 탈출하는 열쇠일지도 모른다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

저지

라뮬레스S 로그 7(ラミュレスS-ログ7)

컴퓨터에 억세스하고 있을 때 기척이 느껴져 뒤를 돌아보니 라그가 서있었다.
얘기를 걸려고 하는 순간 한방 먹었다.
정신을 차리자 라그에게 간호받고 있었다.
라그는 날 습격할 이유가 없다.
그것은 꿈이었던 것일까?

라그 · 크레이튼

연방S 로그 9(連邦S-ログ9)

저지가 이상한 얘길했다.
내가 저지를 죽이려고 했다고….
역시 정신적으로 지쳐있는 것 같다. 이런 곳에 오래 갇혀 있으면 그렇게 될지도 모른다.
요즘 자주 옛날 일이 생각난다. 기억이 없어지는 일이 있어도 옛날 일은 보다 선명하게 생각나는 기분이 든다.
옛날 꿈도 자주 꾼다.
어제도 옛날 사귀었던 우르인의 그녀가 이곳에 나를 도와주러 오는 꿈을 꾸었다.
미인에 억센 여자였다.
그때에는 괜히 트집을 잡아 자주 말다툼을 했다. 그 때로 돌아간다면 좀 더 그녀에게 상냥하게 대해줄 수 있을 것 같은 기분이 든다.

라그 · 크레이튼

예감(豫感)

이곳은 이 물체의 중추부인 것 같다고 스파크에게 들었다. 기분 나쁜 곳이다.
뭔가 이상한 느낌이다. 가슴이 고동친다.
이 앞에 좋지 않은 일이 기다리고 있을 지도 모른다.

연방S 로그10(連邦S-ログ10)

저지가 죽었다….
나는 또 기억을 잃어버린 것 같다. 정신이 들자 저지가 쓰러져 있었다.
하지만 어떻게 된 일인가?
저지가 입은 상처는 내 총의 흔적이다.
내 총에 발사된 흔적이 있다….
설마 내가 저지를…?

연방S 로그11(連邦S-ログ11)

꿈을 꾸고 있었던… 것 같다….
어떻게 된거지…?
머릿속이 텅 비어 간다….
누군가가 부르고 있다….
누구지…?

여행자 스파크

센트럴 라인(セントラルライン)

이곳의 원동력이 되는 에너지를 운반해 오는 센트럴 라인은 아무튼 블럭이 4개 있는 것 같다. 아무하고도 연락이 되지 않는다.
걱정이다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

저지

라뮬레스S 로그8(ラミュレスS-ログ8)

꿈이 아니다.
라그는 나를 죽이려고 하고 있다!
그는 확실히 나를 노리고 습격해 왔다. 내가 눈치채는 게 늦었다면 지금쯤 쓰러져 있을 것이다.
요사이 나를 습격한 것도 역시 라그였다….
대체 라그에게 무슨 일이 있었던 거지?
라그는 변해버린 건가?
아니면 정말로 내가 어떻게 되어버린 걸까…?
빨리 이곳에서 나가지 않으면 안 된다.
미쳐버릴지도 모른다.

???

블럭4(ブロック4)

이 블럭 4는 두개의 블럭으로 구성되어 있다.
양쪽 다 중요한 역할을 맡고 있는 것 같다.
이 앞에는.

라그 · 크레이튼

연방S 로그9(連邦S-ログ9)

도와…
몸…뜨거워…온몸이…
가…려워…
불탄다…
가만히 있을…수가 없
어…
우우…뜨거워…
목이…말라…

라그

연방S 로그13(連邦S-ログ13)

가려…멈추…
뜨거…
목…말라…

연방S 로그14(連邦S-ログ14)

퓨…

저지 라뮬레스S 로그9(ラミュレスS－ログ9)

라그는 확실히 변했다.
얼굴의 길어지고, 체격도 변했다.
이전보다도 근육이 강화된 느낌이다.
눈빛도 날카로워 졌다.
이 육체적 변화를 라그는 정말 눈치채지 못한 것 같다.
하지만 내 마음속에는 라그에 대한 의문이 쌓여져 갔다.
라그는 육체적으로 변하고 있는 것만이 아닌 정신적으로도 변화하고 있기 때문이다. 호전적이 되어 나는 몇 번인가 습격당했다. 본인은 아무 것도 기억하지 않는 것 같지만….
나는 라그의 변화로 미루어 무서운 추리를 해보았다.
라그는 이곳 녀석들에게서 ORG를 주입받은 것이 아닐까?
스파크의 말에 따르면 이곳 녀석들은 강화 생명체가 되기 위해 연구소에서 유전자 배합을 행하고 있다고 했다.
라그는 연구소에서 ORG를 주입 받았지만 그것을 기억할 수 없었다.
그리고 주입받은 유전자가 라그의 유전자와 배합함에 따라 라그가 변하고 있는 것이다.
라그가 눈치채지 못한 사이에 배합이 진행되어 라그의 유전자는 지배당해 버린 것 같다.
그렇게 되면 라그는 더 이상 라그가 아니다. 완전히 다른 생명체로서 바뀌어 태어난 것이다.
여기 있는 녀석들처럼…
유전자 배합을 멈출 수 있는 수단은 없는 것일까?
라그를 구할 수는 없는 걸까?
이대로는 라그가 소멸되어 버린다. 나는 어떻게 하면 되지?

보너스 팁

전투를 좀 더 수월하게 해주는 캐릭터 별 격투 콤보 커맨드!

포시스

무기	커맨드	콤보 종류
타임 봄	□, □, □, □, (□)	격투 5 콤보
	□, □, □, □, (△), (△)	격투 후 봄 공격 콤보
	□, □, □, □, (×)	격투 후 회전 공격 콤보
	□, □, □, □	공중 격투 4연 베기
	□, □, □, □, △, △	공중 격투 후 봄 공격 콤보
센서 봄	□, □, □, □, (□)	격투 5 콤보
	□, □, □, □, (△), (△)	격투 후 봄 공격 콤보
	□, □, □, □, (×)	격투 후 회전 공격 콤보
	□, □, □, □	공중 격투 4연 베기
	□, □, □, □, △, △	공중 격투 후 봄 공격 콤보
리모트 봄	□, □, □, □, (□)	격투 5 콤보
	□, □, □, □, (△), (△)	격투 후 봄 공격 콤보
	□, □, □, □, (×)	격투 후 회전 공격 콤보
	□, □, □, □	공중 격투 4연 베기
	□, □, □, □, △, △	공중 격투 후 봄 공격 콤보
핸드 봄	□, □, □, □, (□)	격투 5 콤보
	□, □, □, □, (△), (△)	격투 후 봄 공격 콤보
	□, □, □, □, (×)	격투 후 회전 공격 콤보
	□, □, □, □	공중 격투 4연 베기
	□, □, □, □, △, △	공중 격투 후 봄 공격 콤보

T.J

무기명	커맨드	콤보 종류
머신 건	□, □, □, (□)	격투 4 콤보
	□, □, □, (△)	격투 콤보 후 총연사
	□, □, □, (×)	격투 콤보 후 슬라이딩
	□, □, □, □, (□), (□), (□)	공중 7연 차기
샷 건	□, □, □, (□)	격투 4 콤보
	□, □, □, (×)	격투 콤보 후 슬라이딩
	□, □, □, □, (□), (□), (□)	공중 7연 차기
버너	□, □, (□)	격투 3 콤보
	□, □, (△)	격투 콤보 후 총연사
	□, □, (×)	격투 콤보 후 슬라이딩
	□, □, □, □, (□), (□), (□)	공중 7연 차기
레일 건	□, □, (□)	격투 3 콤보
	□, □, (×)	격투 콤보 후 슬라이딩

기간테

무기	커맨드	콤보 종류
포튼 블로 우	□, □, □,	격투 3 콤보
	□, □, ×	격투 콤보 후 어퍼 컷
	□, □, △	격투 콤보 후 포튼 블로우
기가 해머	□, □, □	격투 3 콤보
	□, □, △	격투 콤보 후 해머 내려치기
스팅거 드릴	□, □, □	격투 3 콤보
	□, □, △	격투 콤보 후 드릴 공격
라운드 소우	□, □, □	격투 3 콤보

도쿄 마인 학원 농기담
(朧綺譚)

▶장르: 어드벤처 ▶제작사: 어스믹·에이스·엔터테인먼트 ▶발매일: 4월 22일 ▶발매가: 3,800엔

전작에서 못다 한 이야기들…

도쿄 마인 학원 농기담(朧綺譚)

「도쿄 마인 학원 농기담」은 전작인 「도쿄 마인 학원 검풍첩」의 외전으로, 검풍첩에서 이야기하지 못했던 주인공의 과거와 다른 캐릭터들의 일상생활과 고민을 풀어 나가는 옴니버스 형식으로 엮어져 있다. 게다가 '검풍첩 퀴즈'와 여러 어려운 상황을 풀어야 하는 시뮬레이션 게임인 '나선동'이 준비되어 있어서 도쿄 마인 학원의 매니아가 아니더라도 쉽게 친숙해 질 수 있을 것이다.

도쿄 마인 학원이란

많은 게이머들이 「도쿄 마인 학원(東京魔人學園)」이라는 게임에 약간 생소하지 않을까 생각된다. 그러나 이 게임은 일본 게임 전문 잡지 "더 플레이 스테이션(ザ・プレイステーション)"의 Weekly PS USERS' CHART라는 독자들의 엽서를 토대로 점수와 순위를 작성한 플스 소프트 인기 측정 코너에서 항상 상위에 랭크되었다. 「아머드 코어」와 「철권 3」, 「제노기어스」와 더불어 「도쿄 마인 학원」이 최근 반년간 항상 상위에 올라와 있는 것을 보면 일본 게이머에게 있어 그 인기도를 짐작할 수 있을 것이다. 이 게임 「도쿄 마인 학원」의 장점이라면 감정 입력 시스템을 통해서 다양한 성격의 캐릭터와 동료가 되는 어드벤처 모드의 완성도가 높다는 점과 시뮬레이션 게임의 명작인 「택틱스 오우거」에 버금가는 전투 모드를 갖고 있다는 것이다. 일본어에 익숙한 게이머는 스토리에서 만족감을 느낄 수 있을 것이며, 그렇지 못한 게이머는 시뮬레이션 모드만으로도 충분히 역작이라는 것을 느낄 수 있을 것이다.

캐릭터 소개

호우라이지 쿄이치 (達莱寺 京一)

주인공의 친구로 무기는 목검을 사용한다. 밸런스가 좋아 전투에서 많은 활약을 한다.

미사토 아오이(美里 葵)

이 게임의 히로인적인 존재. 전투에서는 주로 회복과 보조마법을 사용한다. 레벨이 가장 빨리 오르는 캐릭터.

우몬 라이토 (雨紋 雷人)

창을 주무기로 싸우는 뾰족 머리 소년. 무기에 뇌의 속성이 장비되어 있다.

다이고 유우야 (醍瑚 雄失)

3학년 C반의 리더적인 존재. 레슬링부의 부장으로 전투에서 그 파워를 따라올 자가 없다.

사쿠라이 코마키 (櫻井 小蒔)

남자다운 성격의 소녀로 전투에서는 활로 싸운다. 개인적으로 무척 좋아하는 캐릭터이다.

다카미자와 마이코 (高見澤 舞子)

간호학교에 다니는 소녀. 미사토처럼 회복계의 기술을 주로 사용한다. 말하는 모양이 마치 어린 아이같다.

후지사키 아리사 (藤華 亞里沙)

여왕님 타입의 캐릭터. 주무기는 당연히 채찍.

우라미츠 미사 (裏密 ミサ)

오컬트 연구부를 운영하고 있는 소녀. 전투에서는 흑마술로 싸운다. 안경을 벗으면 의외로 예쁘다.

시구레 효고 (紫募 兵庫)

마가미의 라이벌 학교에서 공수부 부장을 맡고 있다. 도펠겡거라고 하는 분신법이 주특기이다.

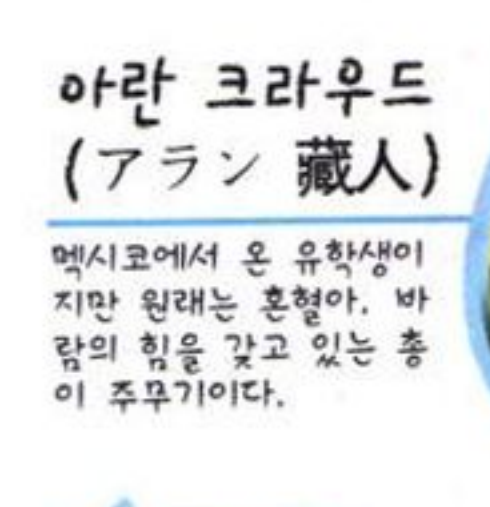
키사라기 히스이 (如月 翡翠)

에도 시대부터 도쿄를 지켜온 히스이 가문의 장남. 대대로 전해오는 수의 인술을 사용하여 동료를 도와준다.

오리베 히나노 (織部 離乃)

유키노와 쌍둥이 자매로 성격은 유키노와 정반대다. 코마키와 마찬가지로 활을 주무기로 삼고 있다.

마리 크레어 (マリィ・クレア)

슬픈 과거를 갖고 있는 소녀. 어려 보이지만 나이는 16살이다.

아란 크라우드 (アラン 藏人)

멕시코에서 온 유학생이지만 원래는 혼혈아. 바람의 힘을 갖고 있는 총이 주무기이다.

오리베 유키노(織部 雪乃)

오리베 자매의 언니. 코마키 이상으로 활발한 소녀로 성격도 매우 낙천적이다.

아카이 타케시 (紅井 猛)

스스로 만든 코스츔을 입고서 코스모 레드로 변하는 소년. 야구부에 소속되어 있으며 무기는 야구 방망이.

쿠로자키 하야토(黑崎 準人)

민첩성을 신조로 삼고 있는 코스모 블랙. 아카이와는 어릴 적부터 친구이며 히로를 동경하고 있다. 축구부 소속.

혼고 모모카 (本鄉 桃香)

코스모 레인저의 홍일점, 코스모 핑크. 목소리가 매우 귀엽다.

키리시마 모로하 (霧島 諸羽)

사람을 의심하지 못하고 순수하며 정직한 소년. 그래서인지 코이치를 선배로 존경한다.

마이조노 사야카 (舞園 さやか)

이상한 힘을 갖고 있는 목소리가 무기인 아이돌 스타. 남자 친구인 키리시마와는 동급생이다.

유현월(劉弦月)

중국 복건성에서 온 유학생. 실은 주인공의 숙명과 관련을 맺고 있다. 전투에서는 청룡도로 싸운다.

미부 쿠레하
(壬生 紅葉)

아픈 어머니를 위해서 암살집단인 권무관에 몸을 담고 있는 소년. 사용하는 기술은 주인공과 비슷하다.

무라사메 시코
(村雨 紙孔)

승부운이 강하다는 특수능력을 갖고 있다. 도박을 너무 좋아해 무기도 화투다.

미카도 하루아키
(御門 晴明)

헤이안 시대부터 이어온 음양사의 명문, 미카도 가문의 당주. 성격은 정반대이지만 무라사메와 함께 마사키를 호위하고 있다.

후요(芙蓉)

하루아키에게 봉사하고 있는 무신 12신장의 하나. 현재는 미카도에게 복종하고 마사키를 보호하고 있다.

히라사카 사요
(比良坂 紗夜)

매우 슬픈 과거를 갖고 있는 소녀. 어렸을 때 양친을 잃었지만 밝게 살아가려고 노력한다. 주무기는 노래.

토오노 쿄코
(遠野 杏子)

마가미 학원의 단 한명 뿐인 신문부원. 세심한 관찰력과 분석력으로 주인공을 도와준다. 별명은 안코(アン子).

마리아 알카드
(マリア・アルカード)

주인공의 담임 선생님이지만 실은 암흑의 일족이다. 자신의 숙명에 따라 주인공과 싸우게 되지만….

이누가미 모리히토
(犬神 社人)

마가미 학원의 교사. 그는 암흑의 주인으로 긴 시간동안 구교사를 지키고 있다.

아마노 에리
(天野 繪莉)

르포 라이터로 어떤 사건을 취재하고 있을 때 주인공과 만나게 된다. 정보면에서 협력을 해주는 사람.

아키즈키 마사키
(秋月 マサキ)

예지능력을 갖고 있는 아키즈키 가문의 당주. 원래의 정체는 사고로 중상을 입은 오빠, 마사키를 대신하여 임무를 맡고 있는 여동생 카오루이다.

학교 맵

마가미 학원의 전경

3-C반

「검풍첩」 23화까지 클리어한 데이터가 있으면 전 캐릭터의 엔딩과 함께 마가미 학원의 교가를 들을 수 있다.

옛 추억을 보는 곳

생물실(生物室)

생물실에서는 「검풍첩」의 프리 스토리와 5개의 외전 스토리를 플레이할 수 있다. 「검풍첩」에서는 나오지 않았던 주인공이 전학하게 된 이유와 서브 캐릭터의 일상 등을 보여준다.

주인공의 과거가 밝혀지는 0화

궁도장(弓道場)

코마키가 「검풍첩」에 관한 퀴즈를 낸다. 문제를 맞추면 문제에 관련된 그래픽을 보여 준다. 퀴즈 모드의 정답은 이 공략의 뒤에 넣었다.

문제에 해당하는 그림을 보여준다

오컬트 연구소(オカルト研)

「검풍첩」의 게임 데이터를 사용하여 각 캐릭터의 주인공에 대한 호감도를 볼 수 있다.

동료와의 호감도를 볼 수 있다

구교사(舊校舍)

구교사에서는 시뮬레이션에 의한 전투를 즐길 수 있다. 나선동에서는 턴 수와 사용 캐릭터에 제약이 있어서 보통과는 다른 전투를 즐기게 된다. 나선동의 문제 풀이는 공략 뒤쪽에 넣었다.

구교사

나선동의 문제들

직원실(職員室)

게임의 전반적인 설정을 하는 곳이다.

강당(講堂)

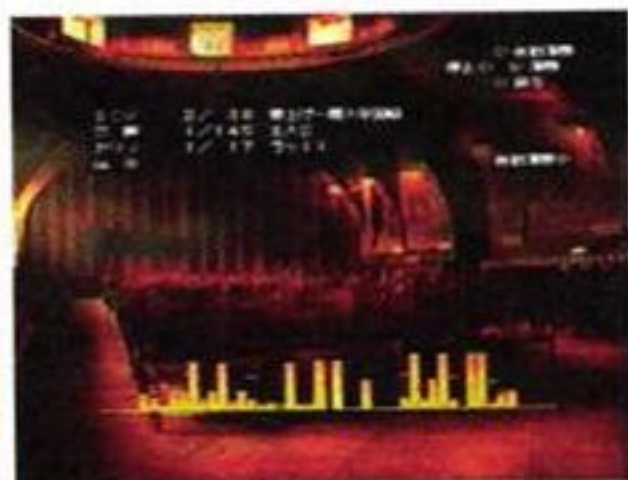
여러 그림 데이터를 볼 수 있는 장소. 사진처럼 나오는 「검풍첩」의 여러 장면을 고를 수 있다.

코마키의 퀴즈를 맞추면 보너스로 볼 수 있는 곳

태락당(泰樂堂)

미사토와 함께 BGM과 각 캐릭터의 대사를 듣는 곳이다.

이퀄라이저 효과도 포함되어 있다

플레이 시간도 보여준다

▶커서의 이동속도
프레임이 낮을수록 속도가 빠르다.

▶리피드 속도
역시 낮을수록 빠르다.

▶음향
스테레오 / 모노

▶우방의 연출
시뮬레이션 모드에서 연출을 보거나 보지 않을 수 있다.

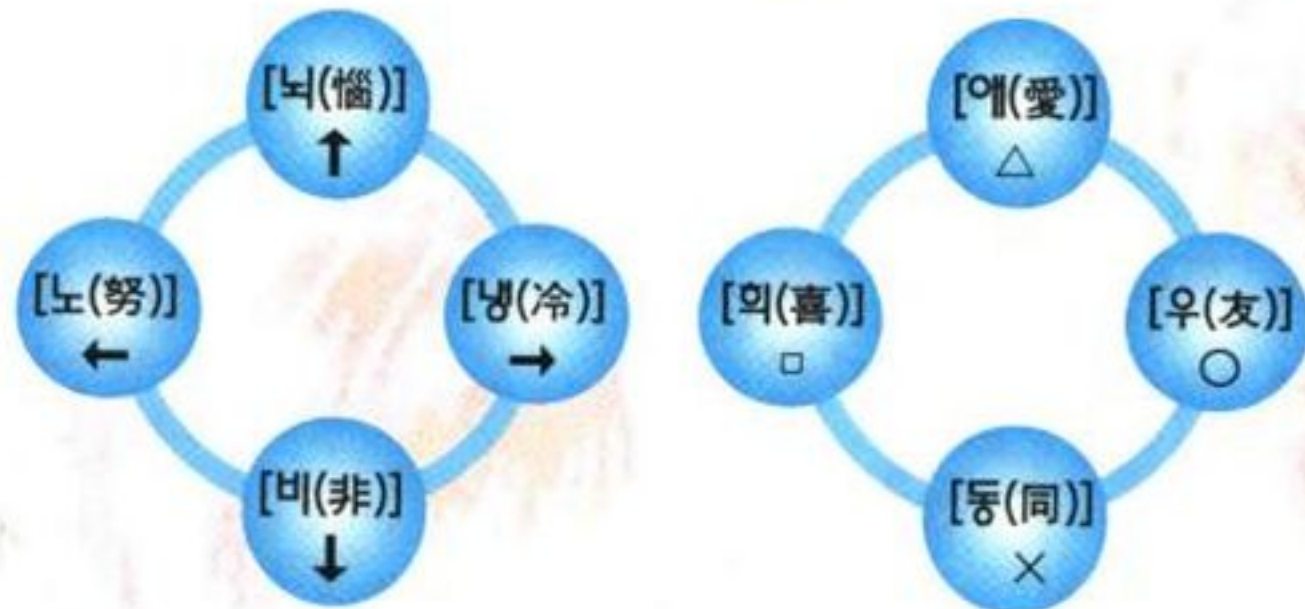
▶적의 연출
시뮬레이션 모드에서 연출을 보거나 보지 않을 수 있다.

▶초보자용 설명
조작할 때에 방법을 설명해 준다.

▶대미지에 의한 진동
듀얼 쇼크가 있다면 대미지를 입을 때 진동이 온다.

▶플레이 시간
지금까지 플레이한 시간을 보여준다.

커맨드 조작

상대방의 질문이나 의견에 대해서 주인공은 옆에서 설명하고 있듯이 해당 버튼을 눌러 대답을 하고, 또한 그에 해당하는 감정이 전달된다. 상대의 질문에 대해서 〔뇌〕는 고민할 때, 〔노〕는 화가 날 때, 〔냉〕은 차갑게 대할 때, 〔비〕는 부정할 때, 〔애〕는 사랑함을 전할 때, 〔희〕는 기쁠 때, 〔우〕는 우정의 표시를 전할 때, 〔동〕은 의견에 동의할 때 사용한다. 이처럼 어드벤처 모드에서 사용하는 커맨드 조작은 게임에서 동료와의 호감도에 매우 큰 영향을 끼치므로 중요하게 사용해야 한다.

모든 대화는 버튼으로 이루어진다

로그의 고속 스크롤
어드벤처 모드 중에 셀렉트 버튼을 누르면 지금까지 나왔던 회화가 표시되며 ○+상, 하 버튼으로 고속 스크롤을 할 수 있다.

대미지 확인
전투에서 이동 중에 □버튼을 누르면 그 기술을 사용했을 때의 대미지가 표시된다. L2나 R2를 누르면 기술이 변화한다.

자동 모드
L2 또는 R2+△ 버튼으로 자동 모드에 들어간다. 방향키 좌, 우로 속도를 조절한다.

애니메이션 컷
승리조건이 표시될 때 스타트 버튼을 누르면 애니메이션을 안보고 지나갈 수 있다.

대사 빨리 보내기
L1+L2 또는 R1+R2 버튼을 누르고 있으면 대사가 고속으로 지나간다.

고속 이동
전투에서 이동할 때(아군이나 적군 모두) ○버튼을 누르고 있으면 고속 이동을 한다.

소프트 리셋
L1 + L2 + R1 + R2 + 셀렉트 + 스타트 버튼을 동시에 누르면 초기화면으로 돌아간다.

캐릭터 액션
전투 중, 캐릭터에게 커서를 맞추고 셀렉트 버튼을 누르면 액션을 취한다.

승리조건 표시
전투에서 □버튼을 누르면 승리조건을 알 수 있다.

생물실(외전 스토리)

메인 메뉴
우선 검풍첩의 클리어 데이터가 있어야 한다(검풍첩은 뒤에 나오는 간단 공략을 참고할 것). 참고로 검풍첩의 게임 CD도 별도로 있어야 한다. 그리고 외전이 3화부터 시작되는 이유는 검풍첩에 외전 2화까지 들어 있기 때문이다.

■기담 (플레이)
■로드 (데이터를 로드한다)
■돌아간다

외전의 플레이 조건
■외전 3화 진심
- 19화까지 클리어한 데이터 필요.
- 코스모 레인저가 동료로 있다.
- 무라사메, 미카도, 후요가 동료로 있다.

■외전 4화 우월
- 12화까지 클리어한 데이터 필요.
- 키사라기가 동료로 있다.
- 우몬, 유키노, 히나노가 동료로 있다.
- 아란, 마리가 동료로 있다.

■외전 5화 월하지화
- 21화까지 클리어한 데이터 필요.
- 미부가 동료로 있다.
- 다카미자와, 후지사키가 동료로 있다.
- 히라사카가 동료로 있다.

■외전 6화 악일
- 17화까지 클리어한 데이터 필요.
- 키리시마, 마이조노가 동료로 있다.
- 시구레, 아란, 류가 동료로 있다.
- 코스모 레인저가 동료로 있다.

■외전 7화 상처
- 22화까지 클리어한 데이터 필요.
- 마리아와 데이트를 한다.

이것이 시나리오 셀렉트 화면

제 0화 용지각(龍之刻)

[ADV MODE] (ADV는 어드벤처를 뜻하며, SIM은 전투 부분인 시뮬레이션을 뜻한다)

풍수에 입각한 게임 설정

1999년 12월 15일
아스카(明日香) 학원 고등학교 2-C반 교실

남교사: 그럼 오늘은 여기까지. 다음 주 수요일에 시험이 있으니 확실하게 복습해 놓도록.

여학생: 차려 경례.

남학생: 다음, 생물시간이지? 생물실에 가기 싫은데.

여학생: 잠깐 매점에 들렀다 가자.

> 생물실로 이동한다.
>
> 계속 교실에 있는다.

여학생: 미안, 괜찮아? [우] 잘됐네. 짐이 있어서 앞이 안보였어…. 앗, 나 가봐야 돼. 이거 교실까지 옮겨야 하거든.

> 옮기는 것을 도와 준다.
>
> 길을 비켜 준다.

여학생: 고마워. 그럼.

남학생의 목소리: 어이, 사토미!!

사토미: !?

남학생: 기다려.

사토미: 히가.

히가: 내가 도와줄게.

사토미: 아니야, 괜찮아.

히가: 도와준다니까.

사토미: 정말….

히가: 헤헤헤. 응?

사토미: 앗, 이 사람하고 아까 부딪쳤어.

히가: 흠. 어디 뼈라도 부러지지 않았어?

사토미: 무슨 뜻이야?

히가: 하하하. 사토미는 덤프트럭에 버금가는 파워잖아.

사토미: 정말.

히가: 너, 2-C반에 있지? 이름은? (이름 설정을 하게 된다. 초기치는 히유우 타츠마(緋勇 龍麻)) 히유우인가. 나는 2-A반의 히가 타쿠미. 타쿠미라고 불러도 좋아. 히유우는 별명이 뭐야? (별명을 입력하게 된다. 초기치는 히짱(ひーちゃん)) 히짱이군. 아, 그래. 이쪽은 어릴 적부터 친한 녀석으로….

사토미: 나는 히가와 같은 2-A반의 아오바 사토미((靑葉 さとみ). 푸르다는 뜻의 靑에 잎사귀의 葉, 히라가나로 사토미라고 써. 이렇게 알게된 것도 인연일지 몰라. 잘 부탁해. [우] 아하하. 히유우는 좋은 사람이네.

히가: 잘 부탁해, 히유우. 아, 그래.

이가와 사토미와의 만남

사토미: 빨리 교재를 가져가자.

사토미: 그래. 히유우, 그럼 다음에 봐.

아스카 학원 정문앞 - 방과후

여학생: 그럼 안녕. 바이바이.

남학생: 안녕, 히유우.

소년의 목소리: 비켜…. 그쪽에 그렇게 서 있으면 방해가 된다구. [노] 그런 식으로 하면 나중에 후회하지….

남학생의 목소리: 어이, 기다려. 사노쿠사.

사노쿠사: 응…?

남학생: 너 오늘 청소 당번이잖아? 왜 집에 가려는 거야?

사노쿠사: …….

남학생: 어이.

사노쿠사: …….

남학생: 윽!!

사노쿠사: 좋은 말로 할 때 건드리지 마….

남학생: 뭐, 뭐지! 몸이 안 움직여….

사노쿠사: 벌레같은 녀석….

남학생: 컥, 어억-!!

> 멈추게 한다.
>
> 보고 있는다.

사노쿠사: 바보같은…. 너도 이녀석처럼 돼 봐. 케케케, 응? 칫…, 사람이 오는군….

남학생: 헉!! 하아, 하아, 하아….

사노쿠사: …….

남자: 히유우 타츠마. 히유우 타츠마지? [동] …찾았군. 히유우 타츠마. 아스카 학원 고교 재학중. 양친은 어렸을 때 사별. 이후 백부에게 키워졌으며 굉장히 평범한 학원 생활과 일상 생활을 보내며 오늘까지 왔음. …… 학업 · 스포츠 · 성적도 평범 그 자체. 교

우 관계도 평범. 다른 젊은이와 다른 점은 찾아 볼 수 없음. 이것이 어제까지의 너다. 내 이름은 나루타키 토고. 너의 아버지, 히유우 겐마의 일로 할 말이 있다.

이상한 《힘》을 갖고 있는 사노쿠사

아버지를 알고 있다는 나루타키

체육관 뒤

남학생 A: 뭐야… 이런 곳으로 불러내고.

남학생 B: 우리들은 부활동이 있는데.

남학생 A: 빨리 용건을 말해, 사노쿠사.

사노쿠사: …….

남학생 A: 어이, 사노쿠사.

사노쿠사: …붉은 실을 알고 있어?

남학생 A: 응?

사노쿠사: 새끼손가락과 새끼손가락이 붉은 실로 연결되어 있다고 하지?

남학생 B: …….

사노쿠사: 하지만 왜 새끼손가락이지? 엄지나 검지면 안돼는 거야? 왜 그렇지?

남학생 A: 아, 아니…, 글쎄….

남학생 B: 앗, 아….

사노쿠사: …… 가르쳐 줄까? 그 이유를….

남학생 B: ……?

사노쿠사: 새끼손가락은 그 사람의 심장에 직결되어 있지. 쿠쿠쿠… 측.

남학생 A: 웃!!

사노쿠사: 그 인간의 혼이란 것이지….

남학생 B: 몸을 움직일 수 없어….

남학생 A: …….

사노쿠사: 너희들에겐 두 가지의 길이 있다…. 나에게 복종하던가.

남학생 A: 웃….

사노쿠사: 아니면 죽던가.

남학생 B: 웃, 우와아아!!

사노쿠사는 자신의 힘을 악용하기 시작한다

아스카 공원

나루타키: 이 부근이 좋겠다. 갑자기 학교까지 만나러 와서 실례가 될지 모르겠지만 어떻게 해서라도 빨리 너와 만날 필요가 있었다. 용서해 주게. [동] 고마워. 아마 네 기억 속에는 나를 본 적이 없을 거야. 마지막으로 본 것이 네가 말도 할 수 없을 정도로 어렸을 때였으니까. 미안하지만 2, 3가지 질문에 답해 줘. 네가 태어난 장소는? [출신지를 설정한다. 초기치는 도쿄도.] …그런가. 그럼 태어난 날짜는? [생일과 혈액형을 설정한다. 자신의 생일과 혈액형을 입력하는 것도 좋을 것이다.] …… 역시…. 틀림없군. 그 눈

어떤 날짜와 혈액형을 입력해도 틀림없다고 말한다

과 분위기…. 네 양친이었던 겐마와 카요씨의 흔적이 남아 있군…. 정말 많이 자랐구나. …난 너와는 그다지 관계가 없어. 왜 그런지 알아? 그것이 겐마의 유언이었기 때문이지….

16년전 중국 복건성

남자 목소리: 큿… 바보같은…. 사람이…, 사람 따위가!!

겐마: 이것이 사람의 힘이다. 네가 잡으려 해도 잡을 수 없었던 사람의 힘이다.

남자 목소리: 우와앗!!

겐마: 진토로의 수행…. 함께 가자….

남자 목소리: 우와아아앗!!

백발의 노인: 겐마. 여기를 열려고 하는 거야?

겐마: …….

백발의 노인: 겐마!!

겐마: …도쿄에 나루타키라는 남자가 있습니다. 그에게 타츠마를. 류잔노사… 타츠마를 부탁합니다.

겐마: …….

백발의 노인: 바보같은!!

류잔: 도신….

도신: 네 멋대로 이런 행동을 하고!! 네가 죽으면 남은 아이는 어떻게 할거야!!

겐마: …….

도신: 카요씨와의 약속은 어떻게 되는 거야!! 이 아이는 네가 지키겠다고 약속했었잖아!!

겐마: …….

류잔: …….

도신: 기다려. 지금 신이와 용장원의 스님들이 이쪽으로 오고 있다. 그때까지 어떻게든.

겐마: …죄송합니다.

도신: 뭐라고!!

류잔: 겐마!!

겐마: 지금 봉인하지 않으면 이녀석을 쓰러뜨릴 기회를 놓치고 맙니다. 그렇게 되면 이 마을뿐만 아니라 중

국 본토도….

도신: 그러니 네가….

겐마: 이녀석을 놓칠 수는 없어요…. 죽은 카요를 위해서라도 지금 이 녀석을….

도신: 겐마!!

겐마: 그럼 안녕히… (타츠마 강하져라. 누구보다도 강하게…. 누구보다도 다정하게…. 그리고 될 수 있으면 평범한 일생을 보내거라…. 타츠마… 너의 성장을 보지 못하는 아버지를 용서해라…)

도신: 겐마!!

류잔: 겐마!!

나루타키: …… 미안. 잠깐 옛날 일을 생각했었다…. 넌 네 부모에 대해서 아무 것도 모르겠구나. 아무 것도 말 할 수 없지만 언젠가는 알게 될 것이다. 언젠가는…. 하지만 하나만 가르쳐 주지. 옛날 네가 태어나기 훨씬 전 네 아버지와 나는 표리일체를 지향하는 고대 무술을 배웠다. 매우 오래된 일이지. 그 무술은 무형의 기술을 극한에 이르게 하며 계승자는 맨손으로 바위를 부술 수 있을 정도이다. 겐마가 표면인 양의 기술을, 내가 이면인 음의 기술을 배웠지. 서로 스승이 달랐지만 동문이었다. 특히 히유우家는 선조 대대로 양의 기술을 전승하는 가문이었다. 네 몸에는 그 피가 흐르고 있어. 훗… 갑자기 이런 이야기를 해도 믿을 수 없겠지만…. [동] 진실이야. 훗… 뭐 괜찮아. 너는 겐마가 왜…, 아니다. 그러고 보니 최근 네 주위에서 기묘한 일이 일어나지 않았어? [동] 내가 너를 만나러 온 것은 충고하기 위해서야. 이변이라는 것은 평온한 일상의 음지에서 언제라도 현세로 나오려고 하지…. 네가 바라던 바라지 않던 간에 그것은 온다. 그것은 깊은 인연, 인과에 의해 결정되지. …내가 말한 게 무엇인지 아직 모를 수도 있지만 기억해 둬. 내가 얻은 정보가 확실하다면 수일 내에 이 마을에서 무언가가 일어날거야. 내쪽에서도 그것에 대처하기 위해 움직이고 있지만…. 어쨌든 부디 조심하기 바란다. 최근 2개월간 너에게 접근한 자도 조심해. 알겠지? [동] 음…, 무슨 일이 일어나면 여기로 오거라. 내 도장이 있다. 일 때문에 해외로 나가지만 잠시 동안은 거기에 있을 거야. 또 만나자.

겐마와 나루타키는 고무술을 함께 배웠다

무슨 일이 생기면 이곳으로 찾아오라고 하는데…

1997년 12월 16일
2층 복도 아침

히가: 히유우 안녕. 또 만났군. 지금까지 서로 얼굴도 모르고 있었는데…, 이상하군. 하하하. 아, 그래. 방과후 찻집에라도 갈래? 나와 너의 우정의 증표로…. 부담스럽다면 사토미도 불러서.

여학생: 비켜주세요!!

히가: 응…?

여학생: 아…, 저기… 비켜 주세요.

히가: 저것은 히유우 반 여학생 아니야…?

남학생: 괜찮으니까, 따라와. 사노쿠사가 찾고 있어.

여학생: 꺄아. 놔줘.

히가: 칫, 아무도 도와주지 않는 거야? 어이!!

남학생 A: ……?

히가: 뭐하는 거야, 싫다고 하잖아!

여학생: 히가.

남학생 A: 히가….

히가: 그 손을 놔….

남학생 A: …….

히가: 놓으라니까.

남학생 A: 칫….

히가: 도대체 무슨 짓을 하는 거야?

남학생 A: …….

히가: 뭐, 지나치게 싫다는 것은 좋다라는 표시라고는 하지만 이 경우에는 약간 다른 것 같은데?

남학생 B: 사노쿠사가 데려 오라고 했어….

히가: 사노쿠사가…?

남학생 A: 따라와!!

여학생: 꺄아.

히가: 잠깐, 기다려.

남학생 A: 비켜, 히가.

히가: 비키라고 했다고 비킬 것 같아? 도대체, 왜 그런 거야. 왜 사노쿠사가 시키는 대로 하는 거지? 그 녀석에게 뭔가 빌리기라도 했어?

남학생 B: 그 녀석은… 무서운 녀석이야.

히가: 하…?

남학생 B: 그 녀석에게는…, 그 녀석에게는 누구도 반대할 수 없어.

히가: ……?

남학생 B: 곧 너도 알게 될 거야.… 그 녀석의 무서움을.

히가: … 무슨 말을 하고 싶은지는 모르겠지만 어쨌든 그녀는 이쪽으로 돌려줘.

남학생 B: 칫.

히가: 정말….

남학생 A: 제길….

히가: 앗, 어이. 도망가 버렸군…. 뭐지 저 녀석들.

여학생: 아… 고마워. 히가.

히가: 아. 괜찮아?

여학생: 응.

히가: 왜 그런 거야?

여학생: …몰라. 갑자기 함께 따라오라고 해서…. 무서웠어….

히가: 그래….

여학생: 정말 고마워.

히가: 응… 그래.

여학생: 그럼.

히가: …… 응…?

마른 소년: …….

히가: 사노쿠사…?

마른 소년: …….

히가: …… 저 녀석…. 뭘 쳐다보는 거야? 그럼 다음에 보자, 히유우.

이쪽을 째려보고 있는 사노쿠사

아스카 공원

히가: 너무 늦었잖아.

사토미: 넌 정말 나빠. 숙제를 잊어먹어 선생님에게 야단맞고.

히가: 그래도, 고작 숙제 좀 잊어먹었다고 설교를 들어야 해? 초등학생도 아닌데.

사토미: 초등학생은 주의를 주면 지키지. 근데 넌 매일 숙제를 안 해오니깐 선생님이 화내는 것도 당연하지.

히가: 웃…, 그건….

사토미: 타츠마도 그렇게 생각하지? [동] 그렇지?

히가: 히유우는 우리 편이라고 생각했는데….

사토미: 정말, 본인의 자각이 없는 게 가장 큰 문제군…. 선생님이 안쓰러워.

히가: …….

사토미: 차라도 마시고 집에 돌아갈까?

히가: 좋아.

사토미: 물론 히가가 사는 거지.

히가: 진심이야…?

사토미: 당연하지. 끝나는 걸 기다려 줬잖아.

히가: 우… 이번 달에는 돈이 없는데….

사토미: 아하하. 자, 가자, 히유우. 앗, 그러고 보니.

히가: 왜 그래. 그렇게 큰 목소리로 말하면 놀래잖아.

사토미: 아하하. 그게 아니라 …. 히가는 사노쿠사와 이야기 해본 적이 있어?

히가: 아니…. 지나가듯 말한 것밖에 없는데.

사토미: 그래….

히가: 무슨 일 있었어?

사토미: 응….

히가: …….

사토미: 오늘 점심 시간에…. 걔가 내 자리까지 와서 "내 여자가 되어 줘" 라고 하잖아.

히가: 응?

사토미: "나와 만나 줘" 라고 말했어.

히가: …….

사토미: 나는 사노쿠사에 대해서 아무 것도 모르고 말한 적도 없어서 히가라면 뭔가 알고 있지 않을까 생각해서.

히가: 역시…. 뭐라고 대답했어?

사토미: 음…. 그다지 사노쿠사에 대해서 모르니까 미안하다고 했어.

히가: 뭐, 어쩔 수 없군.

사토미: 하지만, 그 다음에….

히가: ……?

사토미: 그 다음에 이상한 모습으로 흘겨보고서….

히가: …….

사토미: "나한테서 도망칠 수 있다고 생각해?" 라고 말했어.

히가: 뭐라고?

사토미: 모르겠어…. 하지만 정말 무서웠어.

히가: … 무슨 짓을 하는 거야, 사노쿠사 녀석.

사토미: …….

히가: 내일이라도 내가 말해 볼게.

사토미: 하지만….

히가: 도대체 사토미의 어디가 마음에 들었는지, 흥미로운데.

사토미: 무슨 뜻이야?

히가: 하하하하.

사토미: 정말….

히가: 그럼, 빨리 가자.

이번엔 사토미에게 마수의 손길이…

여학생 B: 들었어? 어제 방과후에….

여학생 C: 응. C반의 애 말이지?

여학생 B: 그래. 뭐냐면….

히가: 히유우… 안녕. 어제 이야기… 들었어? 나도 지금 우리반 녀석에게서 들었는데. 어제 방과후 야구부 녀석이 체육관 뒤편에서 비명이 들려서 가봤더니 C반 여학생이 피를 흘리며 쓰러져 있었대. 수험 노이로제 때문이 아닌가 하는데…. 볼펜으로 자기 눈을 찔렀다고 하더군. 달려간 녀석의 말로는 주변에는 아무도 없었대. 왜 그녀 혼자서 그런 장소에 있었는지 이상하지 않아. 그리고 스스로 눈을 찌른 것은 틀림없는 것 같아. 도대체 뭐가

어떻게 되는 건지…. 응? 저것은 사노쿠사…. 어이, 사노쿠사….

사노쿠사: …….

히가: 여, 미안, 불러 세워서.

사노쿠사: …….

히가: …그, 사토미에게 대시했었다며? 보기 보단 용기가 있는데.

사노쿠사: …….

히가: 사토미는 저렇게 보여도 여자다운 구석은 있으니까.

사노쿠사: …….

히가: 다음엔 사토미에게 상냥하게 대하는 건 어때? 여자에게는 상냥하게 대하는 것이 기본이니까….

사노쿠사: …시끄러워.

히가: 응…?

사노쿠사: …시끄럽다고 말했잖아!!

히가: 사노쿠사….

사노쿠사: 히가, 니 혼자서 지껄이지 말라고. 화가 치밀어.

히가: 아… 미안해. 그렇게 화내지 말라고….

사노쿠사: 인형이라고 알고 있어?

히가: 인형…?

사노쿠사: 인형이라고, 인형!!

히가: 아…그래.

사노쿠사: 인형이란 사람의 형상이라고 말하지? 그런데 왜 새와 동물의 인형은 조형이나 수형이라고 말하지 않는 거야!!

히가: 무슨 말을 하는 거야…. 너.

사노쿠사: 이상하지 않아!!

히가: 어이….

사노쿠사: 더러운 손으로 나를 건드리지마!!

히가: … 읏!!

사노쿠사: 기분 좋게 만들어 주지…. 히가.

히가: 읏, 팔이… 움직이지 않아.

사노쿠사: 훗, 그쪽 녀석도 같이 만들어 주지. [노] 쿠쿠쿳, 나와 싸우려고?

남교사의 목소리: 어이, 너희들 무슨 짓을 하고 있는 거야? 이제 수업이 시작한다. 빨리 교실로 들어가.

사노쿠사: …칫, 사람이 왔군. 뭐, 괜찮아. 너희들은 나를 기억할 수 없어. 너희들은 내가 조정하는 인형이야.

히가: 조정하는… 인형…?

사노쿠사: 쿠쿠쿳….

히가: 큿… !? 몸이 … 움직인다. 이것은, 도대체….

괴사건으로 학교가 떠들썩하다

상대방의 움직임을 조종할 수 있는 《힘》이다

2-C반 교실, 방과후

소녀의 목소리: 히유우….

사토미: …… 저기, 잠깐 할 말이 있는데 괜찮아? [우] 고마워…. 히유우라면 그렇게 해 줄 거라고 생각했어. 만난 지 얼마 안 되는 너한테 이런 일을 상담하는 건 상담할 만한 사람이 없어서 그래. 잠깐, 함께 가서…. 여기에서 이야기하자. …말하고 싶은 건 히가에 대한 거야. 오후가 되니깐 히가 상태가 이상해진 것 같아. 왜냐고 물어봐도 나랑은 관계가 없다고 하고. 히유우, 뭐 아는 거 없어?

가르쳐 준다.

가르쳐 주지 않는다.

사토미: 그래… 그런 일이. 히유우, 히가를 도와줘. 매우 괴로워하고 있어…. 부탁해 히유우. 그럼….

히가를 도와달라고 부탁하는 사토미

2-A반 교실 입구

히가: …히유우. A반에 무슨 일이야?

히가를 찾으러 왔다.

사토미를 찾으러 왔다.

히가: 나를? 도대체 왜? 설마 데이트를 신청하려는 건 아니겠지? 하하하. 하하하… 하하… 히유우… 저기… 아니야. 그래, 함께 돌아가지 않을래? [우] 아, 그래… 고마워… 자 가자고.

그래도 웃음을 잃지 않는 히가

아스카 학원 정문앞, 방과후

히가: 잠깐 기다려, 히유우. …너 괜찮아? 아무 것도… 느껴지지 않아? … 나는 이 학원이 무서워…. 이렇게 이곳에 있는 것이 무서워…. 내일이 되면 또 무슨 일이 일어날거야…. 분명히. …누구도 그 녀석에게 반대할 수 없어. 그녀석… 사노쿠사에게. 그녀석은 평범하지 않아. 분명…. 또 누군가

당할 거야. 하지만 우리같은 평범한 인간은 어떻게 해 볼 수도 없어. 녀석의 그 눈과 마주치니 내 몸은 움직일 수가 없었어. 그녀석은….

남자 목소리: 히유우.

나루타키: 어이… 슬슬 하교할 때라고 생각했지. 기다리고 있었어. 잠깐 너와 이야기를 하고 싶은데. 괜찮아? [동] 그래… 고마워. 히유우….

히가: 그럼 여기에서 헤어지자. 내일 만나.

나루타키: 따라 오라고.

권무관

나루타키: 네게 준 지도의 이 도장은 내가 교장으로 일하고 있는 권무관이라는 고등학교의 도장 중 하나야. 히유우… 대화를 나누기 전에 너에게 물어 보고 싶은 것이 있어. … 넌 사람의 힘을 믿어? 우리들이 살고 있는 일상의 음지에 있는 상식을 넘어선 존재를….

나루타키: …… 올해 초부터 기묘한 사건이 도쿄를 중심으로 다발적으로 일어나고 있어. 네가 체험한 사건이… 내가 이 도시에 온 것도 그런 사건과 관계가 있지. 나는 어떤 소년을 찾아서 이 도시에 왔다. 조사 결과 그 소년은 어떤 힘을 얻었을 가능성이 높아. 보통과는 다른 힘을…. 그것을 알고 있으면서도 우리가 손을 쓰지 못하는 것은 그 소년의 힘에 대항하는 술을 우리들이 갖고 있지 않기 때문이다. 아마 무도에 뛰어난 내 부하라도 쓰러뜨리지 못할 거야. 괜히 건드려서 피해를 확대시켜서는 안돼. 쓰러뜨릴 방법을 찾을 때까지 너도 조용히 있어. 괜찮지? [동] 그래. 내가 말한 것을 이해했다면 됐어. 이제 시간도 늦었고 안에 쉴만한 장소가 있어. 오늘은 여기에서 자고 가라.

《힘》의 존재를 알려주는 나루타키

16년전 중국 복건성

류잔: 왜!! 왜 삼산국왕의 입구를 막으려는 거야!! 그 안에는 아직 저녀석이….

객가의 장노: 모든 것은 저분이 부탁하신 일…. 우리들에게 저《흉성의 자》를 수호신의 입구로 유혹해 힘을 잃은 시점에서 이 입구를 막으라고 하셨지요.

류잔: …….

객가의 장노: 그것은 우리들 객가(客家)의 의지이기도 합니다.

도신: 자신의 몸을 바쳐서 녀석을 봉할 작정이었군.

류잔: 겐마….

객가의 장노: 겐마님은 자신의 몸을 바쳐 이 땅을 지키신 것입니다. 우리들 객가봉룡들은 겐마님의 이름과 이 입구를 보호하며 살아갈 것입니다. 그것이… 우리 일족이 계승할 숙명이니까요.

류잔: …….

도신: 바보같은 녀석, 우리들에게 아무 말도 없이 가버리다니. 남은 사람 생각은 조금도 하지 않고서.

류잔: …우리들만이 아니야. 그 아이에게도 이제 남은 것은 없어…. 아버지의 등도 어머니의 온기도…. 이 세계를 유지하기 위해 그 어린아이는… 모든 것을 잃어 버렸어….

도신: …….

류잔: 도신… 이제 어떻게 할거지?

도신: 글쎄… 나는 좀더 대륙에 남아 있을 거야.

류잔: 그래… 그렇다면 나는 먼저 일본으로 돌아가지. 이 아이를 데리고….

도신: 류잔, 너 그 아이를 어떻게 할 거지? 그 아가씨의 아이라는 것은 분명 이 아이에게도….

류잔: …… 나는… 이 아이에게는 평범한 인생을 보내게 하고 싶어. 그 아가씨와 겐마가 목숨을 버리고서 지킨… 둘의 귀중한 형상이니까…. 그 둘도 그걸 바랄 거야.

도신: …그럴지도 모르지. 하지만 이 아이를 잇는 인연이… 천지를 떠도는 깊은 인연의 고리가… 분명 이 아이를 찾아 올 거야.

류잔: …… 그래도… 그때가 오기 전까지는 평범한 인간으로 평화롭게 보내게 하고 싶어.

도신: …….

류잔: 숙명의 별이… 또다시 하늘에 모습을 나타내고, 그때까지는….

1997년 12월 18일 아스카 학원 교정 - 아침

사토미: 히유우. 안녕. 어제 그 후에 히가와 만났다며? 고마워… 다정하네 히유우는. [동] 아하하. 정말… 진지하게 말했는데. …앗. 저거 히가 아니야? 학교에서 나가 어디로 가는 거지? 가보자.

혼자 공원으로 달려가는 히가

아스카 공원

사토미: 분명 이쪽으로 왔는데….

남학생 A: 아오바….

사토미: 꺄앗.

남학생 A: …….

사토미: 너희들은 A반의….

남학생 B: 함께 가자, 아오바.

사토미: 왜?

남학생 A: 사노쿠사가 불러….

사토미: 에…?

남학생 B: 괜찮으니까, 따라와.

사토미: 자, 잠깐 놔.

남학생 B: 얌전히 있어!!

사토미: 꺄앗!!

남학생 B: 헷.

사토미: 히유우….

남학생 A: 비켜, 방해하면 너도 따끔한 맛을 보여주지. [노]

남학생 B: 뭐라고….

사토미: 히유우….

남학생 A: 여자 앞이라고 폼을 잡는군. …잠깐 맛 좀 보여주지.

남학생 B: 바보같은 녀석…

[SIM MODE]

아군: 주인공(히유우 타츠마)

적군: 학생×3

농기담에서 벌어지는 첫 번째 전투. 히유우는 3명의 학생에게 포위되어 있지만 히유우가 갖고 있는 유일한 기술인 장타로 한 대만 때려도 죽일 수 있다. 우선 뒤로 돌아 두 명의 학생을 처리한 다음 따라오는 LV3의 학생을 공격하자. 공격할 때에는 정면보다는 옆이나 뒤에서 공격하는 것이 큰 효과를 발휘할 수 있다.

첫 번째 전투. 가볍게 이길 수 있다

[ADV MODE]

사토미: 히유우….

남학생 B: 큿, 이녀석 강해….

남학생 A: 우….

히가: 히유우…, 사토미….

사토미: 히가!!

히가: 괜찮아?

사토미: 히가, 이 사람들….

히가: 아.

사노쿠사: 이녀석은, 마침 잘 됐군…. 쿠쿠쿳….

히가: 사노… 쿠사.

사토미: 사노쿠사….

사노쿠사: 어이. 아오바를 데리고 와.

남학생 B: 옛.

사토미: 응…?

히가: 야, 그만둬, 사노쿠사!!

사노쿠사: …….

히가: 이녀석이!!

사노쿠사: 둘 다 움직일 수 없을걸!! 움직이면… 알겠지? 쿠쿠쿳….

히가: 사노쿠사….

사노쿠사: 해치워.

사토미: 앗, 히가, 위험해!!

히가: 읏!! 히유우…, 뒤를… .

남학생 D: 너도 인형이 되었군….

사토미: 히가!! 히유우!!

히가: 큿, 제길….

남자 목소리: 타츠마… 강하게 살아라…. 누구보다도 강하게…. 누구보다도 다정하게…. 그리고 평범한 일생을 보내라 타츠마. 너의 성장을 보지 못하는 무정한 아버지를 용서해라…. 하지만… 하지만, 혹시… 숙성이 너를 싸움으로 이끈다면… 친구를 위해 싸워라…. 소중한 친구를 위해 그 주먹을 휘둘러라…. 지켜야만 하는 것을 위해 그 기술을 사용해라…. 어린 너에게 이 아버지의 목소리는 들리지 않을지도 몰라. 하지만 잊지 마라. 힘이란 무언가를 지키려고 할 때 마음에서 생겨난다. 그 마음이 힘이 된다…. 그것을 잊지 마라, 타츠마….

친구를 위해 싸우라는 아버지

권무관

나루타키: …눈을 떴군. 매우 호되게 당한 모양이야. 그렇게 이번 사건에 관여하지 말라고 충고했건만. 너희들이 어떻게 할 수 있는 문제가 아니야.

사토미에 대해 묻는다.

히가에 대해 묻는다.

나루타키: 내가 그 장소에 도착했을 때는 너밖에 없었어. 그 사토미라는 소녀에 대해서는 모르겠지만 부하의 보고에 의하면 아스카 학원에서 소녀 한 명이 납치되었다고 한다. 지금 행방을 쫓고 있어.

히가에 대해 묻는다.

나루타키: 아니… 그 소년은 없었어. 끌려간 것이 아니라면 뒤를 쫓고 있을지도 모르지. …그것보다 넌 좀 쉬어야 해. 후두부 타박과 몸에 상처가 많아. 응급 처치는 해 놨지만 아직 심하게 움직이는 것은 좋지 않아. 알겠지? [동] 네 친구에 대해서는 내게 맡겨 둬. 싸워봐서 알 수 있을 거야. 상대가 보통 고등학생이라면 싸울 수 있을지도 모르지만 상대는 인간이 아니야. 다시 말해 마인이다. 사람이… 일개 고등학생이 이길 수 있는 상대가 아니란 소리야. …현실은 비정해. 헛되게

희생자만 늘어서는 안돼. 너도 그 정도는 알고 있겠지. [동] 알겠으면 얌전하게 여기에 있어. 잡혀간 네 친구는 내가 처리할게. 네가 간다면 틀림없이 목숨을 잃을 거야. 자신을 희생하면서까지 누군가를 구하려 것은 생각할 수 없어. 죽어서 어떻게 하려고…. 죽으면 무엇을 할 수 있다고 생각해? 너는 계속 살아야 해. 겐마와 카요씨를 대신해서…. 무슨 일이 있어도….

사토미를 구하러 간다.

나루타키: …… (이것도 혈통인가…) 그렇게까지 가겠다면 조건이 있다. 내 부하와 싸워 봐. 모두 단련된 무투가 뿐이다. 네 힘을 보여줘. 네가 정말 소중한 사람을 보호하고 싶다면 그 생각이 강하다는 것을 나에게 보여줘. 네 친구를 생각하는 힘과 각오를….

자신의 부하와 싸워보라고 한다

[SIM MODE]

아군: 주인공(히유우 타츠마)
적군: 문하생×4

나루타키의 말과는 다르게 허약한 문하생들만 나온다. 그리고 HP가 떨어져서 도구를 사용할 때에도 AP 5를 소비하므로 남은 AP 포인트를 주시하면서 싸우자. 전투 시에는 상대의 HP를 많이 없애기 위해 정면보다는 옆이나 뒤에서 공격하자.

두 번째 전투도 어렵지 않다

붉은 색이 약점부분이니 그에 맞는 기술을 사용하자

[ADV MODE]

나루타키: …이것이 너의 대답인가…. 인과는 변하는가. 타츠마, 지금까지는 알려주지 않았지만 겐마는 마인과 싸워서 목숨을 잃었다…. 사람을 뛰어넘는 힘을 갖고 있는… 마인과 싸워서…. 잘 들어 둬. 모든 사람의 마음에는 양과 음이 있다. 바람이 불고 강물이 흐르는 것처럼…. 이 세계를 구성하는 삼라만상에게도 똑같이 양과 음이 있다. 그 음에 매료된 사람은 외도에 빠진다고 한다. 사람이 아닌 이형의 존재로. 그 방법은 외법이라고 불리며 사람 세계에 지금까지도 비밀스럽게 전승되고 있다…. 이번 사건과 도쿄를 중심으로 일어나고 있는 일련의 사건들도 이런 외법에 관련되어 있지 않은가 조사중이다. …어쨌든 사람한테는 힘들 것이다. 아스카 학원 부근에 있는 가게로 가보거라. 거기에 네가 찾는 사람이 잡혀 있다는 정보가 들어왔다. 네 동료를 보호하고 싶다는 그 마음이 음을 비추고 길을 열어 줄지 모르겠다. 여하튼 아까 싸웠던 그 기분을 잊지 말도록 해라. 힘이라는 것은 그런 마음에서 생겨나는 것이다. 그런… 강한 마음에서 생겨나는 거다. 살아서 돌아와라…. 꼭.

풍수에 대해 알려주는 나루타키

폐건물 - 밤

히가: 어이… 어이, 히유우. 잘도 알아냈군. 사노쿠사가 아까 안으로 들어갔어…. 사토미도 분명 거기에. 가보자. 어둡군…. 히유우. 발 밑을 조심해. 응? 저것은… 사토미!!

사토미: …….

히가: 뭐지, 이건… 아무 것도 보이지 않는데. 마치 무언가에 묶여 있는 것처럼…. 도대체 이건….

사노쿠사: 쿠쿠쿳… 일부러 죽으러 오다니 바보같은 녀석들….

히가: 사노쿠사!!

사노쿠사: 쿠쿠쿳….

히가: 너, 사토미에게 무슨 짓을!!

사노쿠사: …….

히가: 사노쿠사!!

사노쿠사: …….

히가: 읏!!

사노쿠사: 쿠쿠쿳….

히가: 읏, 몸이….

사노쿠사: 방해가 되는군… 히가.

히가: 큿… 몸이…, 움직이지 않아.

히가를 도와준다.
이대로 지켜본다.

사노쿠사: 히유우라고 했나….

움직이지 않는 게 좋아…. 조금이라도 움직이면 이녀석과 여자가 어떻게 되는지 알겠지? 아무리 덤벼도 너희들은 날 이길 수 없어. 평범한 사람인 너희는 날 이길 수 없다고.

히가: 뭐라고…?

사노쿠사: 히가. 너는 《운명의 끈》이 존재한다는 걸 믿어?

히가: 운명의…끈?

사노쿠사: 그래. 흔히들 운명의 끈으로 연결되어 있다고 하지. 사람의 만남과 사랑은 전부 끈에 의해 운명이 결정되는 것처럼.

히가: …….

사노쿠사: 하지만 이렇게 생각해 본 적은 없어? 《운명의 끈》이란 사람과 사람을 연결시켜주는 것이 아니라 우리들의 혼에서 뻗어 나간 그 끈은 신에게 연결되고 신의 손으로 조정되고 있는 것은 아닐까.

히가: 무슨 말을 하는 거야….

사노쿠사: 쿠쿠쿳… 신에게 연결된 그 끈에 의해 사람은 움직이고 있어. 마치… 인형처럼.

히가: 그럼 우리들의 일생은 신에 의해 조정되고 있다는 거야? 바보같은…. 그것은 망상이야.

사노쿠사: 망상…? 쿠쿠쿳… 평범한 너희들은 평생 알 수 없는 세계일지도 몰라.

히가: 뭐라고….

사노쿠사: …… 아스카 학원에 전학오기 전 도쿄에 있는 고등학교에 다니던 어느 날, 내 몸에 이상한 힘이 숨어있다는 것을 느끼게 되었다.

히가: ……?

사노쿠사: 계기는 간단했어. 친구와 같이 갔던 오락실에서 모르는 녀석들에게 맞았을 때였지. 녀석들을 피하기 위해서 기원했지. 이녀석들이 쫓아오지 않았으면 좋겠어…라고. 저 모퉁이에서 이녀석들이 넘어졌으면 좋겠어…라고.

히가: …….

사노쿠사: 그때였어…. 갑자기 녀석들 중 한 명이 아스팔트를 향해 쓰러졌어. 토마토가 땅바닥에 떨어지는 것처럼 그 녀석은 머리가 깨졌어.

히가: …….

사노쿠사: 하지만 이변은 그것이 끝나지 않았어. 남은 녀석들 중 한 명이 갑자기 차도로 뛰어 들어가서 달려오는 트럭과 부딪쳤어. 지나가던 사람들도 개구리처럼 뛰어들어간 녀석을 보고 있었지. 누구의 눈에도 그녀석이 갑자기 차도로 뛰어 들어간 것처럼 보였지. 하지만 나만은… 그것이 우연으로 일어난 일이 아니다라고 알았어.

히가: …….

사노쿠사: 그때 나는 느꼈지. 이녀석들과 지나가던 사람들의 몸에서 가는 끈 같은 것이 하늘을 향해 뻗어 있는 것을…. 그날부터 나는 마치 익숙해진 연속기를 조작하듯이 익숙해진 자동차를 운전하듯이 다른 사람을 마음대로 조종할 수 있게 되었지….

히가: 조종…?

사노쿠사: 그래…. 사람은 모두 신에 의해 조종되고 있는 물건에 지나지 않아. 그리고 난 그 신의 힘을 손에 넣은 거지.

히가: 욱… 팔이 멋대로….

사노쿠사: 쿠쿠쿳… 보이지…. 너의 혼에서 뻗어 나온 운명의 끈이.

히가: 바보… 같은….

사노쿠사: 운명을 반대로 읽으면 명운. 쿠쿠쿳… 난 사람의 운명을 잡고 있어.

히가: 쿳….

사노쿠사: 너는 스스로 네 자신을 죽인거야. 히가. 나를 방해한 것을 후회하렴….

히가: 우….

사노쿠사: 슬슬 조여오지…. 이녀석을 끝장내면 다음엔 너를 없애주지. [노] 언제까지 그렇게 강한 척 할 수 있는지 재미있는 걸. 난 직접 손은 쓰지 않아. 다른 사람이 보면 너희들이 자살한 것으로 보이니까.

히가: 제길….

사노쿠사: 울면서 빌면 목숨만은 살려줄 수 있어, 히가.

히가: …라.

사노쿠사: 응? 어떻게 할거야?

히가: …나 …라.

사노쿠사: 응? 뭐라고?

히가: 제길… 엿이나… 먹어라.

사노쿠사: …….

히가: 읏!!

사노쿠사: 아직 자신의 입장을 모르는군.

히가: 큿…!!

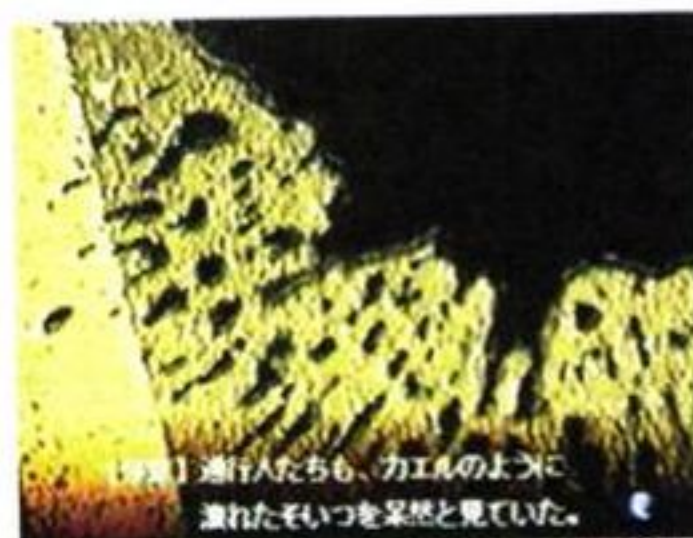
사노쿠사: 이제, 너는 죽어… 히가.

히가: 우와!!

사노쿠사: 히유우. 너는 거기에서 히가가 죽는 것을 봐둬라. [노] 그런가… 알았어. 너부터 끝장을 내주지, 히유우.

히가: 히유우….

사노쿠사: 아하하하하하!!

어떻게 저런 자세가?

사노쿠사의 원한과 증오가 결국 이런 결과를 초래하였다

자신의 목을 조이는 히가

결국 사노쿠사는 괴물로 변한다

남자의 목소리: 타츠마— 타츠마. 강하게 살아라. 누구보다도 강하게…. 누구보다도 다정하게…. 너의 소중한 것을 지키기 위해서…. 강해져라 타츠마.

사노쿠사: 아하하하하하!! 누구도 날 방해할 수 없어. 쿠쿠쿳… 응!? 뭐, 뭐지, 이 빛은!! 제길!! 내 힘으로 너를 조종시켜 주지!! 조종되어라, 응!? 뭐야!! 너의 끈이 보이지 않아, 그런 바보 같은!!

히가: 히유우… 너….

사노쿠사: 이런 바보같은…. 나는 힘을 손에 넣었어. 나는… 너따위한테… 질 수 없어….

히가: …….

사노쿠사: 웃… 우와아!! 머…머리가…부서진다…. 우와아아!! 머리가… 부서지는 것처럼 아파….

히가: 사…노…쿠사….

사노쿠사: 가아아아아!!

히가: 히유우…. 도망치자…. 빨리….

사노쿠사: 기샤아아아!!

[SIM MODE]

아군: 주인공(히유우 타츠마)

적군: 사노쿠사 불량×4

주인공은 레벨 3에서 용성각(**龍星脚**)이라는 기술이 나오는데 이것은 장타보다 위력이 높다. 불량한 녀석들은 용성각 한방에 죽으니 AP를 조절하여 사용하자. 사노쿠사는 장거리 공격을 사용하지만 위력이 높지 않다. 노크백(공격을 받으면 뒤로 튕기는 것)에 의한 추가 대미지를 입지 않도록 조심하면 된다. HP가 15이하가 되면 즉시 아이템을 사용하여 체력을 회복하자.

용성각을 주공격으로 사용하자

[ADV MODE]

사노쿠사: 우오… 웃, 우오오오!! 모, 몸이 녹는다…. 싫어!! 죽고 싶지 않아. 죽고 싶지 않다고!! 우오오오오!!

히가: —웃!! 도대체 무슨 일이…. 뭐가 어떻게 된 거지…. 사노쿠사는….

사토미: 우… 음….

히가: 사토미!!

사토미: 히유우….

히가: 아, 히유우가 도와주러 왔어.

사토미: 음… 사노쿠사는…?

히가: 앗, 아….

사토미: ……?

> 말한다.
>
> 말하지 않는다.

히가: 히유우… 난 아직 뭐가 어떻게 된 건지 모르겠어…. 도대체 사노쿠사는 어떻게 된 거야….

사토미: …….

히가: 히유우, 너… 어쨌든 병원으로 가자. 사토미를 치료하는 것이 먼저야.

> 함께 병원에 간다.
>
> 혼자서 나루타키의 도장에 간다.

히가: 그래.

나루타키: …겨우 쓰러뜨린 것 같군. 저 소년도 흙으로 돌아간 것인가. 사람의 정신이 음에 너무 빠졌던 것 같군. 지나친 힘은 사람의 모습조차 변화시키지…. 귀신으로 변화된 자는 그 육체를 현세에 머물게 할 수 없어. 힘을 악용한 결과야. 황천길 끝에서 후회하게 될 걸. 겐마— 네 아들은 확실히 각성하고 있다. 분명 지금 위에서 나를 책망하고 있겠지…. 하지만 지금 도쿄에는 너의 힘이 필요하다. 너의 피를 이어받은 자의 힘이—. 네 아들이라면 분명 우리들의 기대에 답해줄 거야. 나는… 그렇게 믿고 있다.

1997년 12월 19일
권무관 도장 - 아침

나루타키: 안녕. 무사한 거 같군. 사노쿠사의 일과 사후처리는 나에게 맡겨둬. 정말 잘 돌아 왔다. 타츠마… 너에게는 선천적인 무도가의 재능이 있어. 역시 네 몸에는 히유우의 피가 흐르고 있군. 그 겐마의 피가…. 너는 아버지처럼 강해지고 싶은가?

> 강해지고 싶다.
>
> 강해지고 싶지 않다.

나루타키: 그래… 그럼 소중한 것을 지킬 자신은 있어?

있다.

없다.

나루타키: 대단한 자신감이군. 하지만 조심해. 지키고 싶다고 해서 모두 지킬 수 있는 것은 아니야. 너는 어떤 것을 잃었을 때 그 슬픔에 단련되어야 해. 그것을 넘지 못하면 강해질 수 없어. …신주쿠로 가라. 신주쿠의 마가미 학원(眞神學園)으로…. 아니 너는 가야만 해. 너의 힘을 필요로 하는 사람들을 위해서. 너의 힘은 아직 미숙하다. 그래, 마치 갓 태어난 병아리처럼…. 이 도장에서 훈련해라. 너에게 고무도(古武道)를 가르쳐 주지. 네 아버지 겐마와 내가 익힌 고무도를. 하지만 나는 너에게 내가 익힌 기술을 가르쳐 주지 않을 것이다. 너는 겐마가 익혔던 양의 고무도를 익혀야 한다. 그 오의까지는 나도 모른다. 그것은 네가 수련하면서 얻을 수 있을 거라고 생각한다. 겐마의 의지를 잇기 위해서….

마가미 학원으로 가라는 나루타키

3개월 후

히가: 히유우. 안녕. 저기… 전학하는 거야?

히가: 그래. 섭섭한 걸. 너와는 계속 좋은 친구로 있을 거라고 생각했는데. 하지만 평생 만나지 못하는 것도 아니고 하하하. 무슨 말을 하는 거지. 이렇게 말하는 것에 익숙하지 않아서…. 히유우… 건강해야돼. [우] 그래. 이사가면 연락해 줘. 짧은 기간이었지만 널 잊지 못할 거야. 절대로… 그럼.

남자의 목소리: 타츠마, 타츠마. 강하게 살아라. 누구보다도 강하게. 누구보다도 다정하게. 너의 소중한 것을 지키기 위해서. 강해져라 타츠마. (다음에 이어지는 1화는 도쿄 마인 학원 겁풍첩으로 이어진다.)

헤어짐을 슬퍼하는 히가

외전 3화 진심(眞心)

빈이궁(浜離宮)

무라사메: 미카도! 있어?

미카도: 무슨 일입니까? 소란스럽게.

무라사메: 뭐야, 있었잖아.

미카도: 곧 올 거라고 생각하고 있었죠.

무라사메: 그래?

미카도: 아니, 이쪽 말입니다.

무라사메: …뭐, 괜찮아. 그것보다 있다면 인기척이라도 하라고. 정말 음기가 강한 녀석이군.

후요: 어서 오십시오. 무라사메. 하루아키님을 모욕하는 말은 용서할 수 없습니다.

무라사메: 헤.

후요: 당신이 하루아키님 앞에 서있는것 자체가 용서할 수 없는 일입니다.

무라사메: 듣기 싫은데 말끝마다 하루아키님, 하루아키님 하다니. 그렇게도 미카도가 좋은 거야? 웃!!

후요: 무례하게….

무라사메: 아니, 이 여자가….

후요: 호오… 당신같은 비천한 자가 화를 내다니…. 이것은 하루아키님을 모욕한 죄가입니다. 앞으로 조심하세요.

무라사메: 훗… 밖으로 나와.

후요: …….

무라사메: 남자에 대한 예의를 가르쳐 주지.

후요: 어리석은 하루아키님, 금방 끝나니 잠시 기다려 주십시오.

미카도: 훗….

후요: ……?

미카도: 후후후….

무라사메: 뭐가 그렇게 웃긴 거야.

미카도: 정말 둘은 사이가 좋군.

무라사메: 너 지금 이 상황을 보고 어떻게 그런 말을 하는 거야!!

미카도: 오, 틀립니까?

무라사메: 당연하지!!

후요: 하루아키님… 저야말로 이런 자와 함께 있으면….

미카도: 후후후… 무라사메와 이야기를 하고 있는 것이 즐거워 보여.

후요: 무슨 말씀인지 모르겠습니다.

미카도: 사이가 좋다— 라는 뜻이지.

무라사메: 뭐라고!!

후요: 하루아키님….

미카도: 하하핫.

무라사메: 농담하지마. 누가 이런 여자와….

후요: 말씀이 지나치십니다.

미카도: 그런 얼굴은 하지 않아도 돼.

무라사메: 그런 문제가 아니잖아.

미카도: 무슨 문제입니까?

무라사메: 웃… 아, 그렇다. 너에게 할 말이 있어.

미카도: 후요— 준비해.

후요: 네.

무라사메: 어이, 미카도….

미카도: 아키즈키님이 외출하실 거죠?

무라사메: 뭐야, 알고 있었어?

미카도: 귀신을 풀어서 당신과 아키즈키님이 말하는 것을 들었죠.

무라사메: 너… 악취미를 갖고 있구나.

미카도: 난 적의 습격으로 풀린 결계를 다시 치기 위해 이 궁을 떠날 수 없습니다.

무라사메: 그러나… 2주전에 키사라기와 약속한 거잖아.

미카도: …… 뭐, 잘됐죠. 오늘은 그렇게 오랫동안 밖에 나갈 이유도 없고. 후요가 있으면 충분합니다.

무라사메: 헤헷, 고마워.

미카도: 후요. 알겠지? 부탁한다.

후요: 네.

항상 티격태격하는 후요와 무라사메

음양술사 미카도

아키즈키 전용차 – 차내

후요: 개인전에서 만찬회에 참석한 후에 도청사에서 문부대신과 점심식사, 1시부터는 프랑스에서 오신 리처드씨와 회담. 그 다음은—.

아키즈키: …….

후요: ……? 왜 그러십니까? 아키즈키님.

아키즈키: 응, 미안. 아무 것도 아니야….

후요: …안색이 좋지 않습니다.

아키즈키: …그래? 괜찮아.

후요: 잠깐 실례하겠습니다.

아키즈키: 앗….

후요: 심장 박동수와 대사기능에 이상은 없습니다. 기맥에 다소 혼란이 있습니다만 정신유지와 생명 유지에 장해가 있는 정도는 아닙니다. 피곤해서 그러십니까?

아키즈키: 그럴지도 몰라.

후요: 만찬회까지는 약간 시간이 있습니다. 바깥 공기라도 쐬면 좋아질지도 모릅니다.

아키즈키: …응.

후요: 차를 멈추세요.

운전사: 네, 알겠습니다.

언제나 객관적인 후요

렌마구 샤쿠지이(練馬區石神井) 공원

후요: 자, 나오십시오.

아키즈키: 고마워. 흠, 기분이 좋은데. 왜 그래, 후요.

후요: 적이 어디에 숨어 있을지 모릅니다.

아키즈키: 하하하, 후요는 걱정이 많아.

후요: 아키즈키님에게 무슨 일이 생기면 하루아키님이 슬퍼하십니다.

아키즈키: 괜찮아. 후요와 함께 있으니까.

후요: …….

아키즈키: 저것 봐. 꽃이 참 예쁘네.

후요: 녹색은 사람의 정신을 진정시키는 작용을 합니다.

아키즈키: 앗, 이것은… 탱알꽃이야. 벌써… 이때군. 빠르기도 빠르군….

후요: …….

탱알을 보고 과거를 회상하는 아키즈키

수년전-빈이궁(浜離宮)

청년의 목소리: …카오루.

소녀: 앗, 오빠.

청년: 무슨 일이야, 이런 곳에서. 시코로가 찾고 있어.

소녀: 헤헤헤. 이것 봐.

청년: 응? 탱알인가….

소녀: 예쁘지?

청년: 그래….

아키즈키의 정체

소녀: 그래. 어머니가 계신 곳에 가져가자. 분명히 어머니도 기뻐할 거야.

청년: 그래…. 과자를 구웠어. 함께 차라도 마시지 않을래? 후요가 차를 준비하고 있어.

소녀: 앗, 그래도….

청년: 하하하. 어머니가 계신 곳에는 내가 다음에 갖다 놓을게.

소녀: 고마워, 오빠.

청년: 자, 가자.

무라사메: 칫, 위험할 걸. 어이, 미카도!!

미카도: 후요, 이 자를 상대해 줘. 나는 결계를 다시 복구할 테니까.

후요: 네.

무라사메: 제길!! 내 힘으로도 어떻게 할 수 없겠는걸.

소녀: 오빠!!

미카도 · 무라사메: 웃!!

청년: 아!!

소녀: 오빠!!

무라사메: 마사키!!

미카도: 온 · 키리키리바사라—.

청년: 카오루… 오지마….

소녀: 오빠!!

무라사메: 제길!!

청년: 오지마….

소녀: 싫어… 싫어!! 어머니뿐만 아니라 오빠까지….

청년: 카오루….

소녀: 오빠!!

무라사메: 이, 이녀석은—.

후요: 중력과 공간 축에 변이가 발생했습니다.

미카도: 이것은….

후요: 달의 위치가 변경. 중력에 이상이 검출되었습니다.

무라사메: 하늘에 그림이—.

후요: 천구의 운행에 장해가—.

청년: 카…오루….

소녀: 싫어!!

그녀의 오빠는 식물인간이 되고 만다

렌마구 샤쿠지이 (練馬區 石神井) 공원

아키즈키: 오빠….

후요: …….

아키즈키: 내 힘은 도대체 무엇을 위해 있는 걸까. 결국 소중한 사람을 지키지도 못했어. 그때 오빠를 구할 수 있었다면 목숨까지 버릴 수 있었는데….

후요: …….

아키즈키: 오빠….

후요: 아키즈키 가문의 힘을 이어받은 자는 적습니다. 관료와 재계 사람들도 아키즈키님의 청탁을 원하고 있습니다. 옛날부터 일본의 음지의 역사를 지배해 온 것은 아키즈키 가문의 사람들이 갖고 있는 힘이었습니다.

아키즈키: …….

후요: 카오루님의 힘이 없다면 오래 전에 목숨을 잃었을지도 모르죠. 생이 있다면 반대로 죽음의 시간도 찾아오는 법.

아키즈키: 그렇군….

후요: 너무 깊게 생각하면 몸에 안 좋습니다.

아키즈키: …고마워, 후요. 걱정해 줘서….

후요: 아닙니다. 아키즈키님이 슬픈 얼굴을 하면 하루아키님도 걱정하십니다.

아키즈키: 하하하. 후요는 정말 미카도를 좋아하네.

후요: 무라사메에게서도 오늘 아침 같은 말을 들었습니다. 저는 하루아키님의 무신이기 때문에 주인을 섬기는 것은 당연합니다.

아키즈키: 하하하.

후요: 그럼, 차로 돌아가죠. 찬 바람을 맞으면 몸에 해롭습니다.

아키즈키: 그러지.

후요: …….

아키즈키: ……? 후요?

후요: 아키즈키님. 제 옆에서 떨어지지 마십시오.

아키즈키: 응?

남자 A: 아키즈키 마사키인가?

아키즈키: 엇!!

후요: 누구지…?

남자 A: 우리들이 누구인지는 상관없어.

남자 B: 그쪽은 아키즈키를 지키는 귀신이라고 들었는데.

후요: 그렇다면?

남자 A: 얌전하게 우리들을 따라와.

남자 B: 헤헤헤헤….

후요: (분명히 고용된 외법사들 같은데요.)

아키즈키: (그런 것 같아.)

후요: (걱정하지 마십시오. 곧 처리하겠습니다.)

남자 B: 무슨 말을 소근소근 대는 거야!!

남자 A: 이쪽으로 오라니까!!

수수께끼의 목소리: 기다려!!

남자 A · B: 엇—!!

아키즈키: ……?

남자 B: 누구냐!!

남자 A: 앗, 저쪽이다!!

아카이: 대지에 악의 그림자가 나타날 때.

쿠로자키: 하늘에서 퍼지는 빛, 악을 무찌른다.

혼고: 빛나는 바다를 어둠이 감쌀 때.

아카이: 하늘에서 퍼지는 번개, 어둠을 처단한다.

남자 A · B: 하아?

아키즈키: 저 사람들은….

후요: 히유우님의 동료들입니다.

아키즈키: 히유우씨의…?

아카이: 붉은 배트는 용기의 상징!! 정의와 진실의 사자.

쿠로자키: 하늘이 부른다! 땅이 부른다! 사람이 부른다! 검은 귀공자—.

혼고: 소년소녀의 희망을 파괴하는 무리를 보고 지나칠 수 없지!

아카이: 이 땅의 평화를 지키기 위해—.

3 명: 대우주전대 코스모 레인저 출동!!

남자 A: 뭐야, 이 녀석들 이상한 모양을 하고서….

쿠로자키: 훗… 이 특수복의 아름다움을 모르는 불순한 자들이군.

남자 B: 켓, 히로라면 저쪽으로 가봐.

아키즈키: 여러분 우리는 괜찮으니까, 빨리—.

혼고: 당신, 아키즈키씨죠?

아키즈키: 에?

혼고: 무라사메에게서 들었어요. 무라사메와 미카도—. 게다가 거기에 있는 후요씨가 지키고 있는 소중한 사람…이라고.

아카이: 우리에게 맡겨!! 이런 녀석들은 금방 해치워 주지!!

아키즈키는 그때부터 다리를 쓸 수 없게 된다

코스모 레인저의 등장

그들의 대화는 정말 재미있다

후요: 당신들에게 도움을 받을 이유는 없어요. 어서 떠나 주세요.

쿠로자키: 이유—? …이유라면 있지.

후요: …….

쿠로자키: 너희들이 우리들의 동료이니까.

후요: 동료?

남자 A: 시끄럽다, 이쪽의 이상한 녀석들도 데리고 가자고!!

아키즈키: 모두 피하세요.

아카이: 가자!! 블랙, 핑크!!

쿠로자키: 왜 네가 명령하는 거야!! 평소의 너는….

혼고: 그런 말 할 때가 아니잖아!! 가자!!

아카이: 코스모의 힘, 보여주지!!

[SIM MODE]

아군: 코스모 삼총사(아카이, 쿠로자키, 혼고)

적군: 까마귀×4, 주금도사×4, 시귀×2

먼저 코스모 핑크로 까마귀를 처리한 다음 블랙과 레드를 핑크쪽으로 옮기자. 그러면 주금도사를 제외한 나머지 몬스터들이 핑크를 향해 온다. 이때 노려야 하는 것은 방진기로 아카이와 쿠로자키, 그리고 혼고가 모여서 방진기를 사용하면 6×6 헥사 이내에 있는 적은 모두 처리할 수 있다. 주금도사는 이동력이 적지만 공격력이 매우 강하기 때문에 한 명씩 각개 격파해야 한다.

코스모 레인저의 방진기를 효과적으로 사용하자

[ADV MODE]

남자 A · B: 우와앗!!

남자 A: 뭐지, 이녀석들은….

아카이: 우리들은 코스모 레인저. 이 세계에 있는 악을 물리치는 것이 우리들의 사명이다!!

남자 A: 제… 제길, 기억해 두지….

쿠로자키: 악역에 걸맞는 대사군.

아카이: 그래, 역시 악역은 저렇지 않으면.

혼고: 아키즈키씨, 다친 덴 없어?

아키즈키: 네, 저기… 고맙습니다.

후요: 이 사례는 나중에 자택에서 해 드릴 것입니다.

쿠로자키: 신경 쓰지마. 히로가 당연히 해야 할 일이야.

후요: 히로?

아카이: 약한 자를 구하고 악을 무찌른다!! 그것이 히로야.

후요: ……?

쿠로자키: 당신은 어렸을 때 어떤 것을 동경한 적 없어?

후요: 동경?

쿠로자키: 그래. TV나 만화책에서

본 주인공을 말이야.

후요: 그런 것에는 흥미 없어. 게다가 나는 만들어졌을 때부터 계속 이 모습을 하고 있거든.

쿠로자키: 흠….

아카이: 어려운 말은 하지마, 블랙!! 후요씨가 곤란해하잖아?

쿠로자키: 흥. 우리들은 도움을 원하지 않는 사람을 도운 것이군.

후요: …….

아키즈키: 당신들 정말 멋지군요. 다른 사람을 위해서 그렇게 까지 도와주다니.

혼고: 후훗, 우리들이 특별한 일을 하고 있다고는 생각하지 않아. 누구나 보호하고 싶은 것이 있잖아? 우리들은 사람들의 미소를 보호하고 있는 거야. 아키즈키씨야말로 있겠지? 이런 것들이.

아키즈키: 보호하고 싶은…, 무언가….

혼고: 그래.

이로로서 당연한 일을 했다고 하는 코스모 레인저들

2년전 빈이궁

무라사메: 난 반대야.

미카도: …….

무라사메: 마사키가 이 장소에 있었다면 같은 의견이었을 거야. 게다가 녀석은 아직 중학교 2학년이잖아.

미카도: …….

소녀: 내 일이라면 걱정하지 말아요.

무라사메: 카오루….

류잔: 복도까지 목소리가 들려. 시코.

무라사메: 할아버지… 아직 떠나지 않았군.

소녀: 시코. 난 괜찮으니까.

무라사메: 괜찮다니… 그 다리말인가.

소녀: 헤헤… 이 다리, 움직이지 않아….

무라사메: 카오루….

소녀: 분명히 신이 내 소원을 들어 준 대신 내 다리를 가져간 거야….

무라사메: …….

소녀: 하지만, 괜찮아. 그 덕택에 오빠의 목숨을 구했으니까.

무라사메: …….

소녀: 그러니까 시코… 그런 얼굴 하지마. 나… 오빠를 돕고 싶어. 오빠의 의식이 돌아올 때까지. 내가 그 역할을 대신하면 오빠는 안심하고 치료에 전념할 수 있을 거야. 그러니까… 부탁해, 시코. 나는 결심했어.

무라사메: 나는 그렇게 할 수 없어!! 이번엔 너한테 무슨 일이 생긴다면―.

소녀: …….

무라사메: 어이, 미카도!!

미카도: …….

무라사메: 할아버지!!

류잔: …….

무라사메: 너희들 어떻게 할거야. 제길!!

소녀: 앗….

미카도: …괜찮아요. 조금 있으면 돌아오니까.

소녀: …… 미카도도 내가 오빠를 대신하는 걸 반대해?

미카도: …… 아키즈키 가문의 피를 이어받은 자는 대대로 《숙성(宿星)》을 보는 힘이 있습니다. 그 힘은 이 나라에서는 꼭 필요한 존재입니다.

소녀: …….

미카도: 아키즈키 가문을 이어갈 마사키님의 의식이 돌아오지 않는 이상 그 자리를 대신할 사람이 사명을 이어가야 합니다.

류잔: 아가씨에게는 고달픈 사명일지도 모르지만 다른 방법이 없어.

소녀: 나는 괜찮아요.

류잔: …….

미카도: 안심하십시오…. 아가씨 혼자서 그 사명을 짊어지게 하지는 않습니다. 당신을 목숨을 걸고서라도 지키겠습니다.

소녀: 고마워요…미카도.

미카도: 무라사메에게는 제가 말하겠습니다.

소녀: 응….

류잔: 저렇게 보여도 누구보다 아가씨를 걱정하는 건 저 남자야. 뒤는 이 두 남자에게 맡기라고.

어린 소녀가 오빠의 과업을 짊어져야 했다

렌마구 샤쿠지이(練馬區 石神井) 공원

아키즈키: 역시 당신들은 멋져요.

혼고: 우후훗, 고마워.

아카이: 곤란한 일이 생기면 언제라도 달려올게. 그럼!!

쿠로자키: 또 보자고.

혼고: 그럼, 안녕.

아키즈키: 네. 정말 고마웠습니다.

혼고: 후요씨도 안녕.

후요: 안녕.

아키즈키: 후후훗.

후요: 왜 그러십니까?

아키즈키: 대단한 사람들이야. 순수한 마음과 강한 신념을 갖고 있어.

후요: …….

아키즈키: 이 도쿄는 저 사람들의 힘이 필요할 지도 몰라.

후요: …….

아키즈키: 그럼, 우리들도 돌아갈까.

후요: 네.

다음날 - 렌마구 샤쿠지이(練馬區 石神井) 공원

아카이: 역시 필살기가 배트에 붙지 않는걸. 이 세계의 악을 부수기 위한 내 배트는 천하무적의 최강 배트지.

쿠로자키: 바보같은 말하지마. 레드!! 필살기란 세 사람의 마음이 하나가 되면 정의의 철권이 되지.

아카이: 무슨 말을 하는 거야, 블랙. 그런 거라면 나도 알고 있어. 우리들은 3명의 코스모 레인저니까. 3명이 모이지 않으면 사용할 수 없는 기술도 있어.

쿠로자키: 알고 있으면 리더같이 말하지마.

아카이: 블랙이야말로 리더같이 행동하지 말라고.

혼고: 그만 둬, 둘 다. 우리 마음이 흔들리면 이 공원의 평화를 지킬 수 있다고 생각해? 쓸데없는 싸움은 그만둬.

쿠로자키: 미안, 핑크.

혼고: 알고 있다면 됐어. 어?

후요: 안녕.

아카이: 엇? 후요씨잖아.

후요: 어제는 고마웠어요.

쿠로자키: 어제? 아, 그런가. 신경쓸 필요없어. 우리는 히로로서 당연한 일을 했을 뿐이야.

혼고: 하지만 사건이 크게 되지 않아서 잘됐어.

후요: 감사합니다. 그런데 어디로 가실 겁니까?

아카이: 가시다니…. 나중에 마가미에 갈 예정인데. 지금 특별히 갈 곳은 없어. 그렇지 핑크?

혼고: 그래. 연습하려고 돌아가는 중이었어. 나는 신체조부로—.

쿠로자키: 나는 축구부.

아카이: 나는 야구부. 스포츠는 좋은 거야. 서로 전력을 다해서 정정당당하게 싸우지.

쿠로자키: 그런데 당신은 운동을 하고 있어?

일본 무용을 하고 있습니다.
이렇다할 것은….

쿠로자키: 그것도 스포츠라고 할 수 있나? 땀은 마음의 눈물. 스포츠는 멋져.

후요: …….

혼고: 앗, 그런데 여기에서 무엇을 하고 있어? 오늘은 아키즈키씨와 함께 온 게 아니네.

후요: 아키즈키님은 하루아키님과 함께 계십니다.

혼고: 흠, 그런가.

후요: 오늘은 당신들과 함께 있고 싶습니다만.

아카이: 당신이? 우리들과?

후요: 그렇습니다.

혼고: 왜?

후요: …….

혼고: ……?

일본 무용이 스포츠인가…

전날 - 빈이궁(浜離宮)

후요: —이라는 경위였습니다.

미카도: 힘들었겠군.

무라사메: 하하핫, 그 녀석들과 함께 있으면 힘들어. 항상 사랑이다, 정의다, 우정이다라고 시끄럽지.

미카도: 훗… 그렇게 우습게 볼 수도 없습니다. 사람에게는 각각 의지하는 것이 틀리기 때문이죠.

무라사메: 뭐, 마사키가 무사했으니 다행이야.

미카도: …….

무라사메: 뭐야.

미카도: 비록 작은 힘이라도 그들의 도움을 받은 것은 사실입니다. 미카도 가문의 사람이 그런 도움을 받고 가만히 있을 수는 없습니다. 후요.

후요: 네.

미카도: 그들에게 도움을 주고 와. 은혜를 갚으러 왔다고 일부러 말한 필요는 없어. 그렇게 말하면 거절당할 수도 있으니까.

후요: 네.

도움으로 보답하라는 미카도의 지시

렌마구 샤쿠지이(練馬區 石神井) 공원

아카이: 앗!! 혹시!!

혼고: 왜 그래, 레드!?

아카이: 혹시, 후요씨. 코스모 레인저에 들어오고 싶은 건!!

혼고: 정말? 후요씨.

후요: 아니…. 그런 건….

아카이: 그렇다면 그렇다고 말해요. 이전에도 키리시마를 코스모 화이트로 임명했으니까.

후요: 나는—.

아카이: 응!?

혼고: 뭐야, 이 목소리는!?

고함 소리: … 도와줘!! 누가 좀 도와줘!!

쿠로자키: 엇, 어린이가 호수에!!

아카이: 좋아, 블랙, 핑크!!

3명: 렌마 스피리츠 전개!!

아카이: 가자!!

3명: 대우주전대 코스모 레인저, 출격!!

고함 소리: 누가!! 도와줘…!!

아카이: 위, 위험하다!! 빨리 돕지 않으면!!

후요: 어떻게 하실 겁니까?

아카이: 우리들이 저 아이를 구해야 돼!!

혼고: 내가 가지. 신체조부니까 가장 가볍지.

쿠로자키: 안돼, 핑크!! 이 임무는 여자에게는 위험하다. 이것은 나에게 맡겨. 가자.

아카이: 뭐야, 블랙!! 너만 혼자 폼을 내다니!! 위험하니까 핑크는 보고만 있어. 기다려. 지금 내가 도우러 가니까!!

혼고: 힘내, 레드, 블랙!!

아카이: 에취!!

쿠로자키: 에취!! 우~ 추워. 정말 지금은 물이 차갑군….

혼고: 후후훗. 물에 빠졌던 아이도 무사히 구했고 둘 다 멋있었어.

아카이: 헤헤헷.

쿠로자키: 흠, 나 혼자서도 구할 수 있었는데.

아카이: 너 혼자는 위험해 보였어.

쿠로자키: 뭐라고—.

혼고: 정말… 적당히 하라고.

아카이 · 쿠로자키: …….

혼고: 앗, 벌써 시간이 이렇게 됐네. 이제 신주쿠에 갈 시간이야.

아카이: 앗, 정말이네!!

혼고: 하지만 그전에 레드와 블랙은 젖은 옷을 갈아입는 게 어때?

아카이: 그래. 이대로 전차에 타면 건강한 나도 감기에 걸릴 거야.

쿠로자키: 호… 무엇을 해도 감기에 걸리지 않는다고 하지 않았나.

아카이: 뭐라고? 그게 무슨 뜻이야, 블랙!!

쿠로자키: 말 그대로야.

아카이: 뭐라고!!

혼고: 그만 둬. 그렇게 싸움하는 동안 정말 감기에 걸리겠어.

쿠로자키: 그것도 그렇지… 에취!!

아카이: 빨리 갈아입지 않으면 특수복을 말릴 시간도 없어. 어이, 블랙!! 빨리 갈아입자!!

쿠로자키: 그래.

후요: 기다리세요. 레드에게 질문이 있어요.

아카이: 응, 뭐야?

후요: 나는 이상합니다. 왜 뛰어 들었죠?

아카이: 응…?

후요: 왜, 물에 뛰어 든 겁니까?

아카이: 그게 이상한 거야?

후요: 네.

아카이: 나는 코스모 레드. 이 세계의 정의와 평화를 지키는 히로야.

후요: ……?

아카이: 불 속, 물 속이라도 가지. 뜨거움도 차가움도 견뎌내고 정의를 위해, 평화를 위해, 사람들을 지키기 위해, 아무 것도 두려워하지 않는 강한 마음. 이것이 《용기》야.

후요: …용기? 나는 이해할 수 없어요. 준비도 없이 차가운 물에 뛰어들어 아이를 구해내는 것은 무모한 행동입니다.

아카이: 하지만 우리들이, 에취!! 우, 춥다!!

혼고: 빨리 갈아입지 않으면 감기에 걸린다고, 레드!!

아카이: 우… 에취!!

쿠로자키: 레드도 한계다. 좋아, 갈아입자. 미안, 잠깐 기다려.

혼고: 알았어, 블랙. 레드를 부탁해.

후요: …….

혼고: …후요씨는 괜찮아? 춥지 않아?

후요: 괜찮아요.

혼고: 이 샤쿠지이 공원에는 자주 와?

후요: 아니요.

혼고: 흠. 그래, 잠깐 따라와 봐!!

> 따라 간다.
>
> 따라 가지 않는다.

혼고: 이쪽이야. 좋은 것을 보여 주지. 자, 봐. 가을인데도 아직 많은 꽃이 피어 있어. 가을에만 피는 꽃도 있지.

후요: 꽃이라면 언제나 빈이궁에도 피어 있습니다.

혼고: 자, 이 꽃 예쁘지?

후요: 이것은… 탱알이군요.

혼고: 헤~ 잘 아는데.

후요: 이전에 하루아키님에게 이야기를 들은 적이 있습니다.

혼고: 미카도가…? 의외로 로맨티스트네.

후요: 소중한 말씀을 해 주셨죠.

혼고: ……?

후요: 매우 소중한—.

순식간에 옷을 갈아입는 필살기, 렌마 스피리츠!!!

사람을 구한 이유에 대해 궁금해하는 후요

2년전 빈이궁 정원

후요: …아키즈키님? 그것은—.

소녀: 어때? 어울려? 머리도 자르고…. 이상해?

후요: ……. 외람된 말씀이지만

그 모습은… 마치….

소녀: 마사키 오빠…, 같아 보여?

후요: 그렇습니다.

소녀: 그래….

후요: …….

소녀: 이제부터 나는 오빠가 되는 거야….

후요: ……?

소녀: 다리를 움직일 수 없어도 후회하지 않아. 이런 건 조금도 슬프지 않아. 하지만 오빠가 없는 것은 매우 슬퍼.

후요: …….

소녀: 오빠가 언제 식물인간 상태에서 깨어날지는 알 수 없어…. 그때까지는… 내가 아키즈키 가문을 지켜야 해.

후요: 그래서 그런 모습으로 하신 겁니까?

소녀: 응. 어때…? 오빠처럼 보일까?

후요: 저에게는 카오루님처럼 보입니다.

소녀: 그래… 아직 여자 아이같지?

후요: 그런 게 아니라 카오루님은 카오루님이기 때문입니다. 어떤 모습을 하고 있어도 그건 바꿀 수 없어요.

소녀: ……. 그럼… 안 되는데.

후요: …….

소녀: 오빠를 대신할 수 없다는 건 알고 있어. 하지만… 지금은 이렇게 하지 않으면 안돼. 아키즈키 가문의 대가 끊어지면 이 나라의 기둥이 무너지는 것과 같으니까. 그러니까—,

후요: …….

소녀: 괜찮아. 난 괜찮아.

후요: …….

소녀: 다리는 불편하지만 휠체어에도 익숙해졌고… 괜찮아. 잘 할 수 있어. 오빠가 하는 일도 알고 있고, 말하는 모양도, 웃는 모양도 기억하고 있어.

후요: …….

소녀: 오빠와 계속 함께 있었으니까…, 그리고 함께 있으니까. 함께 탱알을 봤어. 어머니에게 드리려고. 어머니의 묘지에 갖다 놓으려고…. 그리고 과자를 함께 먹으려고 했는데…. 후요가 차를 준비한다고 했는데….

후요: …….

소녀: 탱알이 예쁘다고 했어. 예쁘니까 어머니에게…, 어머니에게 드리려고 했던 오빠가….

후요: 아키즈키님.

소녀: 미안… 울지 않아. 약한 모습 보이면 안되겠지. 지금부터 해야 할 일이 많으니까. 후요.

후요: …네.

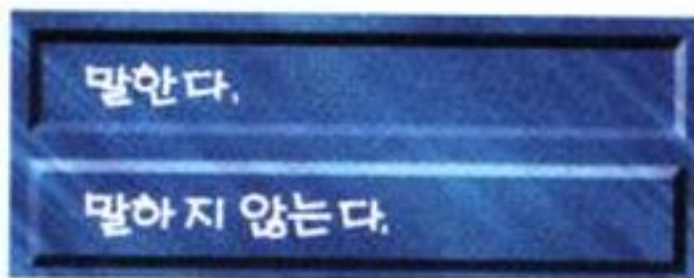
소녀: 오늘부터 난… 아키즈키 마사키야.

굳게 각오를 하는 카오루

렌마구 샤쿠지이 (練馬區 石神井) 공원

혼고: 후요씨. 후요씨!! 갑자기 멍해져서.

후요: 죄송합니다.

혼고: 사과하지 않아도 괜찮아요. 왜 그래요?

후요: 네, 사실은….

신주쿠로 향하는 네 사람

혼고: ……?

아카이: 어이, 늦어서 미안.

혼고: 뭐야, 늦었잖아. 자, 그럼 신주쿠에 가자. 빨리.

쿠로자키: 그래.

외전 1화에서 나왔던 녀석이다

마지막엔 후요가 나선다

[SIM MODE]

아군: 후요

적군: 불량배 X 8

상처를 입은 쿠로자와때문에 코스모 레인저는 본래의 힘을 잃어버린다. 그래서 후요가 대신 싸워주는데…. 후요의 능력은 대단히 높기 때문에 적은 상대도 되지 않는다. 단지 후요의 HP가 낮아서 포위되면 위험하니 거리 조절을 잘 해야 한다. 적을 한번에 죽일 수 없을 때는 춘풍의 춤(春風の舞)이나 농접(朧蝶)으로 잠재우거나 혼란상태로 만들자.

능력이 뛰어난 후요는 쉽게 처리한다

외전 4화 우월(雨月)

키사라기: …좋은 말할 때 나오는 게 어때?

닌자: 쿠쿠큿….

갑자기 등장하는 닌자

북구(北區)

닌자: 네가 키사라기 히스이인가…?

키사라기: …….귀도중의 부하인가. 저번에는 타츠마를 습격했다고 들었는데….그 정도의 인원으로 날 이길 수 있다고 생각하나?

닌자: 우리 귀도중은 도쿠가와 시대부터 너희 히스이의 손에 의해 불행해졌다. 이 원한… 결코 잊을 수 없다.

키사라기: 훗… 그것은 이 도쿄를 혼돈에 빠뜨리려 했던 너희들의 과업이다. 우리 히스이 가문을 탓하기보다는 자신을 원망해라.

계속 싸움을 걸어오는 귀도중

[SIM MODE]

아군: 키사라기

적군: 하급 닌자X5, 중급닌자X1

키사라기 뒤쪽에는 하급 닌자 두 명이 있고 전방에는 하급 닌자와 중급 닌자가 함께 있다. 먼저 뒤에 위치한 하급 닌자를 수열참(水裂斬)을 이용하여 처리하자. 적 닌자들의 공격력은 그다지 강하지 않기 때문에 과감하게 다가가서 공격해도 괜찮다. 그러나 포위되면 위험하기 때문에 도망가면서 한 명씩 확실하게 없애야 한다. 비교적 공략하기 쉬운 스테이지이다.

먼저 뒤에 있는 녀석부터 없애자

[ADV MODE]

닌자: 우와아아앗!!

키사라기: 사요…멸살.

닌자: 읏… 우리들의 원한…. 잊지 말아라….

키사라기: —억!! 독인가….

노인의 목소리: 히스이.

키사라기: (할아버지…)

조부의 목소리: 잘 들어라. 네게는 짊어져야할 사명이 있다. 우리 히스이 가문의 사람은 에도를 지켜야만 해. 마음을 움직이지 마…. 히스이 가문의 피를 이어 받는 자로서 그 사명만을 생각해야 돼….

키사라기: (알겠습니다….)

조부의 목소리: 무심(無心)을 잊지 말거라…. 그러면 너는 보다 강한 힘을 얻을 수 있어.

키사라기: (무심을….)

조부의 목소리: 마음을 닫아라…. 《현무》에 버금가는 단단한 껍질 속으로 마음을 집어넣어라.

키사라기: (네….)

조부의 목소리: 네게는 사명이 있다는 것을 항상 잊지 말거라.

조부의 충고

북구 - 키사라기의 집

키사라기: (여기는… 내 집인가….) 읏!!

소녀: 어? 정신이 들었구나.

키사라기: (이 아이는 분명히 같은 반인 다치바나 아케비….)

아케비: 무슨 일이 있었어?

키사라기: 왜 네가 내 가게에 있지…?

아케비: 가게에 오니까 가게 안에 네가 쓰러져 있었어. 그대로 놔둘 수도 없고 해서 안으로 옮긴 거야.

키사라기: 이 치료도 네가 한 거야?

아케비: 그래. 땀도 많이 흘리고 옷에 피가 묻어 있어서.

키사라기: (그때부터 정신을 잃은 건가…. 집엔 잘도 왔군….)

아케비: 가족은?

키사라기: 나 혼자뿐이다.

아케비: 그래…?

키사라기: 어머니는 어렸을 때 돌아가셨지. 할아버지와 아버지는 행방불명이다.

아케비: 앗, 미안해.

키사라기: 상관없어. 이제 익숙해졌으니까.

아케비: 어떻게 된 거야? 상처를 입었는데.

키사라기: 미안하지만 이제 돌아가 줘.

아케비: 응…?

키사라기: 오늘 여기에서 본 일은 잊어 줘. 나한테 상관하지 마. 사정을 말해도 너는 이해할 수 없으니까.

아케비: 소문대로군….

키사라기: ……?

아케비: 학업 우수. 스포츠 만능. 다도부의 부장을 하고 있고 여자에게 인기도 있음. 하지만 누구에게도 마음을 열지 않고 친구도 없음. 무슨 생각을 하고 있는지 모르는 얼음같은 남자.

키사라기: …….

아케비: 자, 이거—.

키사라기: 이것은?

아케비: 우리 학교의 문화제 프린트. 나… 반장이니까. 최근 학교에 나오지 않고 있지? 선생님께서 나한테 갖다 주라고 했어.

키사라기: 그래….

반장인 아케비

문화제 프린트를 건네주는 반장

그는 다른 사람에게 마음을 열지 않는다

아케비: 그럼 돌아갈게. 아참. 냉장고에 있던 재료로 요리를 해놓았으니까 맛있게 먹어.

키사라기: 그래….

아케비: 멋대로 행동해서 미안. 그럼 안녕.

키사라기: (그래, 괜찮아…. 나에게는 사명이 있어…. 나와 관련을 맺지 않는 것이 그녀를 위한 길이야…. 그래 잘 된 거야….)

다음 날

키사라기: 앗, 아파—. (아직 어제의 상처가 아프군….) 비 때문인가….

독에 의한 상처로 아파한다

북구 - 키사라기 골동품점

키사라기: (그런 녀석들에게 당하다니 아직 수행이 모자르다는 증거다. 이러면 할아버지와 조상님들을 뵐 면목이 없어.) 어서 오십시—.

아케비: 안녕.

키사라기: 너야….

아케비: 헤에… 밝은 곳에서 보니까 의외로 멋진 가게네.

키사라기: …… 무슨 일이지? 볼일이 없으면 돌아 가.

아케비: 손님으로 온 건데.

키사라기: 네 마음에 드는 물건은 없을 거야.

아케비: 그래? 마음에 들지 안 들지는 내가 결정해. 헤에… 이거 신기한 대. 꽤 오래된 거울같은대… 얼마야?

키사라기: 육십만 팔천엔.

아케비: 육십—!! 앗, 이 구슬 목걸이도 예쁜데. 이건 얼마야?

키사라기: 육십사만엔이다.

아케비: …나에게 팔 생각이 없군.

키사라기: 팔 생각이 없는 것이 아니라 팔아도 어쩔 수 없는 거야.

아케비: 그게 무슨 뜻이야?

키사라기: 네가 알 필요 없어.

아케비: …….

소년의 목소리: 여차….

아케비: 미안해….

우몬: 왜 그래, 저 아가씨는?

키사라기: 우몬인가….

우몬: 헤헤헤, 이런 곳에 있을 때가 아니지.

키사라기: 왜 그래? 귀도중에게 습격당한 거야?

우몬: 뭐야, 알고 있었어? 그럼 이쪽도….

키사라기: 그래. 그쪽도 필사적인 것 같아.

우몬: 그래. 뭐 나야 이 창으로 간단하게 처리했지. 이제 이런 일이 종종 있을 거야. 키사라기도 조심해.

키사라기: 그래.

우몬: … 얼굴색이 안 좋은데.

키사라기: 아니, 괜찮아.

우몬: 그럼 다행이지만.

키사라기: …….

우몬: 그럼 난 밴드 연습이 있으니까.

키사라기: 용무는 그것 뿐이야?

우몬: 응? 그래.

키사라기: 그것뿐이라면 일부러 올 필요가 없어.

우몬: 근처에 올 일이 있어서 말이야. 헤헤헷, 게다가 네 얼굴도 보고 싶었고.

물건 팔 생각이 없는 주인장

밴드 부원 우몬의 등장

키사라기: 무, 무슨 말을—.

우몬: 우리들은 동료지? 동료를 걱정하는 것은 당연해.

키사라기: …….

우몬: 그럼, 안녕.

키사라기: 동료…라고.

조부의 목소리: 히스이.

키사라기: 할아버지….

조부의 목소리: 인술의 극의는 무엇인지 알고 있나…?

키사라기: 네. 허와 실입니다.

조부의 목소리: 음… 허란 곧 비어 있는 것. 실이란 곧 충만한 것. 이 세계에 있어 만물은 중용의 상태에 있다. 하지만 어떤 것이라도 방심의 순간이 존재한다. 그 기회를 놓치지 말고 행동하는 것이 중요하다.

키사라기: 네.

조부의 목소리: 허를 보고 실을 놓치지 말고, 실을 보고 허를 찔러라. 이것이 인술의 극의인 것이다. 우리 음지에 있는 사람들은 상대에게 이것을 보이면 안돼. 항상 중용을 지켜라. 어떤 상황이라도 마음을 움직여서는 안돼. 알겠지, 히스이.

키사라기: 알겠습니다. 할아버지. 히스이 가문의 장남으로 그 의무를 결코 버리지 않겠습니다.

키사라기: (잠깐 졸았었나….) 아파…. 독 때문인지 상처의 치료가 늦군…. 손을 늦게 썼더라면 큰일날 뻔했어. (나와는 상관없는 일이다…. 나에게는 이 도쿄를 지켜야 할 사명이 있어….) 어서 오십시오.

아케비: …….

키사라기: 왜 날 귀찮게 하지? 상관하지 말라고 했잖아. 집에 돌아간 게 아니었어?

아케비: …근처 공원에서 잠깐 시간을 보냈어. 상처는…어때?

키사라기: 신경 쓸 정도는 아니야. 이제 거의 나았어. 날 귀찮게 하지마. 정확히 말해 성가셔.

아케비: 그럼 왜 그런 슬픈 눈을 하고 있지? 사실은, 너—.

키사라기: ……?

아케비: 음… 아무 것도 아니야.

키사라기: 앗, 어서—.

아케비: 어서 오십시오—.

키사라기: 어이, 타치바나—.

아케비: 한번 이렇게 해보고 싶었어.

키사라기: 해보고 싶었다니—

남자 목소리: 이거 한 번 보고 싶은데요.

아케비: 네.

키사라기: 타치바나!!

아케비: 어서 오세요. 어느 걸로 하시겠어요?

남자 목소리: 음, 이거요.

아케비: 네. 빨간 것과 파란 것, 어느 것으로 하시겠습니까?

남자 목소리: 음, 그럼 빨간 것으로.

아케비: 알겠습니다. 세금 포함해서 오천엔입니다.

키사라기: …….

아케비: 고맙습니다. 또 오세요. 후후훗. 어때? 잘하지?

키사라기: 내 가게에서 멋대로 하지 마.

아케비: 무슨 말을 하는 거야, 상처 입은 주제에.

키사라기: 이제 다 나았다니까.

아케비: 그럼, 보여줘.

키사라기: 웃….

아케비: 키사라기의 상처가 악화되면 나한테도 책임이 있어. 너야말로 곤란하겠지?

키사라기: 그건 그렇지만….

아케비: 그럼 이렇게 하는 건 어때? 네 상처가 나을 때까지 가게를 대신 봐 줄게. 그 대신 부탁이 있어.

키사라기: 부탁?

아케비: 그래.

키사라기: 뭐지?

아케비: …음. 다음에 말할게.

키사라기: ……?

아케비: 앗, 어서 오십시오—

대신 물건을 팔아주고 기뻐하는 아케비

아케비: —후. 골동품점이라고 해도 사람은 오는군.

키사라기: 그래. 우리는 에도 시대부터 계속 해왔으니까.

아케비: 그래? 그래서 역사를 느낄 수 있었구나.

키사라기: 그렇지? 가게 안에 장식된 병풍도 우리 고객이었던 《가츠카이 슈》가 가게를 위해서 써 준 거야.

아케비:《가츠카이 슈》라면 일본 교과서에도

나오는 막말의 유명인이잖아.

키사라기: 놀랬어?

아케비: 키사라기의 집은 대단하네.

키사라기: 우리 집은 선조 대대—.

아케비: ……? 상처… 아파?

키사라기: 아니…그게 아니야.

아케비: 그래….

소년의 목소리: 제길, 대단한 비잖아. 키사라기, 있어?

아케비: 어? 손님인가. 폐점 팻말을 붙였는데.

키사라기: (이 목소리는—)

소년의 목소리:어? 없어?

아케비: 잠깐, 보고 올게.

키사라기: 기, 기다려!!

소년의 목소리: 안에 있나?

키사라기: 어이, 나가지 않아도 돼.

소년의 목소리: 응?

우몬: 뭐야, 있었잖아.

키사라기: 쿳….

우몬: 어라? 당신은 아까 만났던—.

아케비: 앗, 그때 가게에 들어왔던—.

우몬: 그래.

아케비: 난 키사라기의 동급생으로 다치바나 아케비라고 해요.

우몬: 동급생. 그런가. 난 우몬 라이토. 뭐, 키사라기의 후배라고 할 수 있죠. 잘 부탁해요.

아케비: 후후후. 잘 부탁해요.

우몬: 그런데, 당신은 키사라기의 애인?

아케비: 엣!?

키사라기: 콜록 콜록!!

우몬: 응? 아닌가?

아케비: 그냥 동급생이에요.

키사라기: (우몬… 나중에 죽인다….)

우몬: 뭐야, 재미없잖아. 모처럼 모두에게 알려 주려고 했는데. 왜 그래, 키사라기. 어디 아파?

키사라기: 흣… 아무 것도 아니야.

우몬: 흠. 그런데 아케비씨는 알고 있어요? 키사라기가 닌—.

키사라기: 와아!!

우몬: (우물우물…)

아케비: 응?

키사라기: 아무 것도 아니야.

아케비: …왜 입을 막고 있어?

우몬: 우, 너무 아픈 걸.

키사라기: 앗, 미안. 그것보다 우몬. 용무가 있어서 온 거 아니야?

우몬: 앗, 그렇다. 잊을 뻔했네. 중요한 일은 아니지만… 우리 밴드 《CROW》의 라이브가 있어서.

키사라기: 흐….

우몬: 시부야의 마루야마쵸에 있는 라이브 스튜디오에서야. 헤헤헤, 멋지지?

키사라기: …멋진가?

우몬: 음… 키사라기에게 물은 내가 잘못이지.

아케비: 후후후.

우몬: 한번 와 주었으면 해서 말이야. 티켓을 들고 왔지!! 괜찮다면 받아 줘.

> 티켓을 받는다.
>
> 티켓을 받지 않는다.

우몬: 고마워!!

키사라기: 흣… 한번 가보지.

우몬: 헤헤헤, 앗, 아케비씨에게도 드릴 테니까 같이 와요.

아케비: 앗… 고마워요.

우몬: 그렇다. 아란도 온다고 했으니까, 함께 오락실에 가자고.

키사라기: 알았어.

우몬: 그럼 갈게. 둘을 방해하면 안 될 것 같아.

키사라기: 아니라고 했잖아.

우몬: 뭐, 괜찮아. 안녕.

아케비: 안녕.

키사라기: 귀찮은 녀석이군.

아케비: 후후후.

키사라기: 왜 그래?

아케비: 키사라기도 그런 얼굴을 할 때가 있네.

키사라기: 평소와 다르지 않는데….

아케비: 후후후. 자신은 모르지.

키사라기: 그런가….

아케비: 그래. 그리고… 나도 그러니까….

키사라기: 너도…?

아케비: 키사라기…, 혼자 있으면 쓸쓸하지 않아?

> 때로는 그럴 때도 있어.
>
> 별로….

키사라기: 평소에는 이런 생각은 안해. 언제부터인가…. 너한테 이런 말을 해도 어쩔 수 없지만.

아케비: 음… 그 기분 알 수 있어. 나도 그러니까.

키사라기: 너도?

아케비: 응. 키사라기, 학교에 잘 나오지 않고 와도 금방 돌아가지? 그러니까 모를 거야. 나, 반에서 어떻게 불리는지 알고 있어?

키사라기: 아니….

아케비: 성적도 좋고, 반장이라서 급우들의 인망도 두터워. 하지만— 누구에게도 마음을 열지 못하고 친한 친구도 없어. 무슨 생각을 하고 있는지 모르는《냉혈녀》.

키사라기: …….

아케비: 키사라기를 처음 봤을 때부터 생각했어…. 아, 이 사람은 나와 똑같구나 하고.

키사라기: …….

아케비: 혼자서 사랑하고 마음을 열지 않는 사람. 고독하게 되는 것이 무

서워서 친구를 만들 수 없어. 친구와는 언젠가 헤어지지…. 하지만 그 슬픔에 자신이 견딜 수 없다는 걸 알고 있으니까. 아까 우몬과 말하고 있는 걸보고 나서 이렇게 생각했어. 닮았구나… 나와.

키사라기: …… . 넌 변했구나.

아케비: 응?

키사라기: 그렇게 친하지도 않은 나에게 이런 말을 할 수 있다니. 사람에게서 이런 말을 들은 건 처음이야. 아니, 두 번째.

아케비: 두 번째?

키사라기: 그래… 나는 몇 년 간 계속 혼자서 살아왔으니까 혼자서 사는 것이 당연하다고 생각했지….

아케비: 키사라기는 왜 혼자서 골동품가게를 하고 있어?

키사라기: 이 가게는 원래 내 할아버지가 운영하던 거였어.

아케비: 할아버지가?

키사라기: 그래. 아버지는 고고학을 연구하기 위해 어머니와 나를 남기고 해외로 나갔다가 행방을 알 수 없게 되었지. 그 후 어머니도 돌아 가셨고 나는 할아버지에게로 갔지. 할아버지는 엄격한 분이었어. 오래된 격식과 가업의 전통을 중시한 사람이었어. 나도 어렸을 때부터 이런 가르침을 받았지. 키사라기 가문에 대해서. 자신이 해야 할 일에 대해서.

아케비: 뭔가, 대단한 이야기네….

키사라기: 그런 할아버지도 수년 전 가게를 부탁한다는 쪽지를 남기고서는 어디론가 사라지셨지. 그 이후 소식도 끊겼어. 그래서 나는 할아버지 대신에 골동품 가게를 운영하고 있는 거야.

아케비: 그렇구나…. 키사라기도 대단하네….

키사라기: … 아니야. 재미없는 이야기야. 지금 이야기는 다른 사람에게 말할 정도는 아니었어. 잊어버려.

아케비: 그래…. 하지만 고마워, 키사라기. 나에게 소중한 이야기를 해 주어서.

키사라기: 특별한 이야기는 아니야.

아케비: 괜찮아. 알고 있어. 하지만 그냥 기쁠 뿐이야.

키사라기: …….

소녀의 목소리: 키사라기, 있어?

아케비: 앗, 또 누가 왔네. 여기는 폐점 시간에도 손님이 오는군.

소녀의 목소리: 잠깐 실례할게.

유키노: 여, 키사라기.

히나노: 언니, 그렇게 다른 사람의 집에 함부로 들어가면—.

키사라기: 여어….

유키노: 여전히 굳은 얼굴을 하고 있네. 마치 지금 날씨같아.

히나노: 아… 키사라기씨. 실례하겠습니다.

아케비: 아… 어서 오세요.

유키노: 어? 당신은 누구? 아르바이트인가?

아케비: 아니요….

유키노: 이런 가게는 그만 둬. 요상한 물건을 팔지 주인은 성질이 삐뚤지. 좋은 건 하나도 없어.

키사라기: 으흠.

유키노: 어, 듣고 있었어?

키사라기: 사람 앞에서 그렇게 말할 수 있다니 대단한데….

유키노: 헤헤헤.

히나노: 언니. 이분은 왕란고교의 교복을 입고 있어요. 키사라기씨의 급우죠?

유키노: 어, 그러고 보니 그렇군. 키사라기… 설마 애인이야?

유키노: 그래.

키사라기: 유키노, 틀렸어. 그녀는 … 동급생이야.

아케비: …….

유키노: 흠… 뭐, 그렇다고 해 두지.

아케비: 저기….

히나노: 키사라기씨, 얼굴색이 좋아 보이지 않은데요. 어디 아픈 데라도?

히나노: 정말, 괜찮습니까?

키사라기: 그래… 아무 것도 아니야.

히나노: 그럼 다행이지만.

유키노: 너무 걱정하지마, 히나노.

히나노: 그렇군요….

키사라기: 정말 아무 것도 아니니까 신경쓰지 말라고. 유키노, 히나노. 이쪽은 다치바나 아케비.

아케비: 처음 뵙겠습니다. 다치바나 아케비입니다.

유키노: 여어. 나는 오리베 유키노. 아라가와구에 있는 유키미가하라 고교 3학년이야. 오리베 신사의 무녀도 하고 있으니까 곤란한 일이 생기면 언제라도 오라고.

아케비: 네….

유키노: 그리고 이쪽이 여동생 히나노.

히나노: 처음 뵙겠습니다. 히나노라고 합니다.

아케비: 대단해…. 쌍둥이 무녀라니.

키사라기: 그런데 오늘은 무슨 일로 가게에 왔지?

유키노: 그래. 히나노의 활을 봐주지 않을래?

키사라기: 활? 어떤데?

히나노: 시위가 끊어진 이후로 상태가 나쁩니다.

유키노: 서비스를 받으러 왔어.

키사라기: 잘 날아가지 않는다는 거야… 알겠어. 내가 검사해 보지. 며칠이 걸릴지 모르지겠지만 그래도 상관없어?

히나노: 네, 상관없습니다. 잘 부탁드립니다.

유키노: 부탁해, 키사라기.

키사라기: 그래.

유키노: 그럼, 우린 돌아간다. 앗, 그래!!

키사라기: 할말이 있어?

유키노: 그래, 잠깐 귀를 빌려줘. … 녀석들, 우리 신사까지 쳐들어 왔었어.

키사라기: ……!? (녀석들이라니. 귀도중말인가…?)

히나노: 활이 부러진 것도 그때였습니다. 키사라기씨는 괜찮은가요?

키사라기: 괜찮아.

유키노: 정말이야?

키사라기: 그래….

유키노: 그럼, 다행이지만. 조심하라고.

키사라기: 알겠어. 너희들도 조심해서 돌아가.

유키노: 그럼, 안녕!!

히나노: 그럼, 안녕히.

키사라기: …….

아케비: 유키노씨도 히나노씨도 아름답군요.

키사라기: 앗… 그래.

아케비: 키사라기는 의외로 친구가 많네?

키사라기: 친구? 여자들은 친구라고 할 수 없어.

아케비: 그럼 어떻게 알게 된 거야?

키사라기: ……(같은 목적을 갖고 있는 동료다. 무슨 말을 해도 그녀는 이해할 수 없을 거야. 나와 오리베 자매가 갖고 있는 사명.) 너와는 관계없는 일이야.

아케비: 가장 중요한 것은 가르쳐 주지 않는군….

키사라기: 너에게 가르쳐 줄 수 있는 게 아니야. 더 이상 나를 귀찮게 하지마. 그게 널 위하는 길이야.

아케비: 키사라기….

키사라기: 이제 여기에 오지마.

아케비: 응…? 내가 그렇게 방해가 돼?

키사라기: 나와 너는 같은 학교에 다니는 동급생일 뿐이야…. 그것 뿐이야.

아케비: 널 알려고 했던 내가 바보지…. 나처럼 자신을 상처 입히며 살아가는 사람이야. 키사라기… 안녕.

키사라기: …….

쌍둥이 자매 유키노와 히나노. 성격은 정반대다

키사라기: 또 비가 오려 하는군. (그녀는 울 것 같은 얼굴을 하고 있었어. 나는 비겁자야. 네가 말한 대로…. 하지만 내게는 사명이 있어…. 이 도쿄를 지켜야 하는 사명이….) 응!?

아란: 오, 히스이!! 실례할게.

키사라기: 아란….

아란: ……?

키사라기: ……(그녀가 아니었군.)

아란: 오늘은 모두 히스이를 보러 왔어.

키사라기: 모두…?

다이고: 여어, 키사라기. 오랜만이군.

키사라기: 다이고….

마리: 마리도 왔어, 히스이.

키사라기: 신기한 조합이군….

다이고: 별로 이상할 것도 없어. 우리들은 같은 사신(四神)의 숙성을 갖고 있으니까.

키사라기: 하지만… 왜?

아란: 라이토에게서 들었어. 히스이가 상처를 입었다고.

키사라기: (우몬 녀석….)

마리: 마리도 많이 걱정했어.

다이고: 그래서 왔다. 생각한 것보다 건강한 것 같군. 우몬이 빈사상태라고 해서 걱정했었지.

키사라기: 빈사 상태….

아란: 그래. 라이토의 말에 의하면 전치 6개월이라고 해서.

마리: 라이토가 발견하지 못했다면 죽었을 거라고….

키사라기: ……(우몬… 다음에 만나면 반드시 죽인다.) 후… 기대에 못 미쳐서 미안한데 상처도 다 나았고 이렇게 건강해.

다이고: 하하하. 우몬도 널 걱정하고 있었어.

키사라기: 후… 상처를 입은 건 내 불찰이야. 너희들과는 상관없어.

다이고: 키사라기….

키사라기: 이건 히스이 가문과 귀도중의 문제야. 내 손으로 결말을 내야만

해. 이 도쿄를 보호하는 것이 내 사명이야. 그것뿐이다….

다이고: 그것은 우리들도 같아.

키사라기: 그래. 내가 너희들을 돕는 것도 목적이 같기 때문이야. 하지만 너희들이 나를 위해서 도울 필요는 없어. 이것은 어디까지나 귀도중과 나의 문제다.

아란: 히스이!! 너와 난 친구야! 그런데 왜 그렇게 차가워? 왜?

키사라기: 뭐라고 해도 내 생각은 변하지 않아.

다이고: 혼자서 처리하겠다는 그런 생각이 너의 나쁜 점이야. 나도 백호로 각성했을 때 곤란했었어. 혼란에 빠지고 모두에게서 도망쳤지. 하지만 결국 나를 구해준 것은 동료였어.

키사라기: …….

다이고: 동료란… 그런 거야, 키사라기. 서로 도우며 살아가는 거야.

키사라기: 나는….

다이고: 뭐, 금방 네 생각이 바뀔 거라고는…. 동료나 친구, 소중한 것은 잃어 버리고 나서 알게 되는 거야. 나도 그랬지.

키사라기: …….

다이고: 그러니까 말하는 거야, 키사라기. 너는 나와 같은 후회는 하지 말라고.

키사라기: …….

다이고: 너를 위해서라면 우리들은 언제라도 달려 갈 거야. 무슨 일이 있다면 불러.

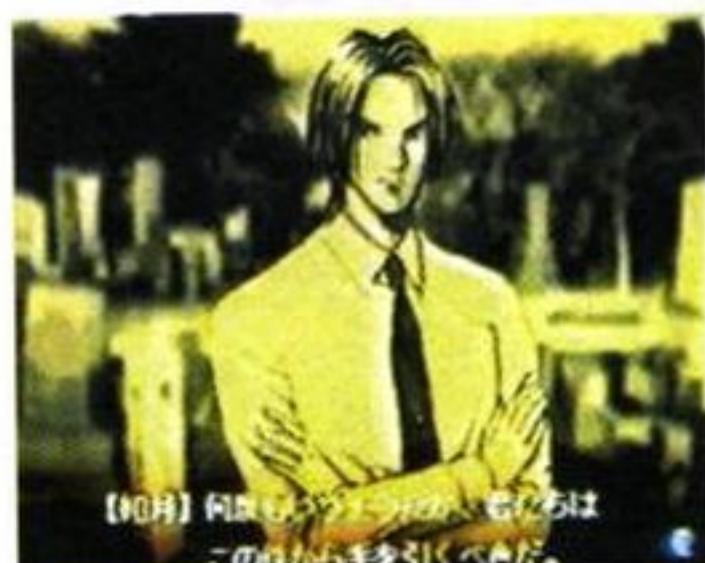
키사라기: …….

다이고: 그럼 우리들은 갈게. 안녕, 키사라기.

마리: 안녕, 히스이.

키사라기: 안녕. 동료…인가.

키사라기: 대단한 비네. 난 도대체 무엇을 두려워하는 거지…. 도망치려는 것은 아닌가…? 사명을 핑계삼아 자신의 마음을 황폐화시키고 있는 것은 아닌가?

아란, 다이고, 마리…. 이상한 조합의 등장

혼자서 모든 일을 해결하려 했다

키사라기: 하아, 하아—. (아직 그렇게 멀리 가지는 않았을 거야. 그녀의 집이 어딘지도 모르고….) 그래, 공원… 좋아, 가보자.

아케비를 찾아 나서는 키사라기

북구 - 공원

키사라기: …… 여기도 없나….

아케비: 키사라기….

키사라기: 타치바나….

아케비: 왜… 이런 곳에…. 빗속을 달려 온 거야? 우산은?

키사라기: …잃어 버렸어.

아케비: …… 비에 젖어.

키사라기: 괜찮아…

아케비: 하지만… 감기라도 걸리면….

키사라기: 미안했어.

아케비: 응…?

키사라기: 네가… 말한 대로야. 난 나를 걱정해주는 사람을 원했는지도 몰라.

닌자: 키사라기 히스이군…?

아케비: —엇!!

키사라기: 귀도중….

아케비: 귀도…중?

닌자: 쿠쿠쿠. 저번에는 도망칠 수 있었지만 이번에는 그렇게 안될 걸.

아케비: 키사라기, 이 사람들….

닌자: 이제 끝이다. 우리들이 독의 효과를 알게 해 주지.

아케비: 키사라기… 너….

닌자: 쿠쿠쿠. 이제 이 장소가 히스이 가문의 무덤이 될 거야.

아케비: 키사라기, 도망쳐!!

키사라기: 안돼…, 나는 도망칠 수 없어.

아케비: 왜!?

키사라기: 귀도중을 처리하는 것이 내 사명이니까.

아케비: 사명이라고…?

키사라기: …… 내가 이녀석들을 상대하는 동안 도망쳐.

아케비: 그렇게 하면 상처가—.

닌자: 두 사람으로 이길 수 있을까…?

키사라기: 피해 있어, 타치바나.

닌자: 히스이를 처리하고 여자를 상대해 주지…. 쿠쿠쿠.

남자 목소리: 설마 해서 와보니 정답이었군.

닌자: 뭐야!!

다이고: 많이 모여들 있군. 뭐, 가벼운 운동으론 적당하지.

아란: 숫자가 많다고 무조건 이길 수 있는 건 아니지. 지금이 바로 그때지.

마리: 친구를 괴롭히는 사람, 마리는 용서할 수 없어.

닌자: 쿳… 세 명이 늘었다고 해서 우리를 이길 수 있다고 생각해?

다른 닌자: 우와앗!!

닌자: —웃!!

우몬: 정말, 귀도중도 대단하군.

키사라기: 우몬….

우몬: 어제 키사라기가 건강해 보이지 않아서 상태를 보러 온 것 뿐이야.

유키노: 그렇게 무리하지 말라고 키사라기.

히나노: 저도 돕겠습니다.

키사라기: 너희들… 왜….

닌자: 모두 한꺼번에 결말을 내 주지!!

다이고: 가지, 키사라기!!

도우러 온 동료들

[SIM MODE]

아군: 키사라기, 다이고, 아란, 마리, 우몬, 유키노, 히나노

적군: 하급 닌자(뇌)×6, 하급 닌자×4, 우귀×3

초기 위치는 키사라기, 다이고, 아란, 마리가 함께 오른쪽에 위치해 있고, 우몬, 유키노, 히나노가 왼쪽에 떨어져 있다. 먼저 키사라기 등으로 하급 닌자(뇌)를 처리하면서 우몬 등을 키사라기가 있는 오른쪽으로 이동시키자. 특히 다이고를 제외한 나머지 캐릭터는 장거리 공격에 능하므로 적의 사정거리 바깥에서 공격해야 한다. 닌자들은 쉽게 처리할 수 있지만 문제는 우귀. 우귀는 방진기로 처리해야 한다. 키사라기, 다이고, 아란, 마리로 사방진기를, 아란과 마리는 어슈스톰을, 유키노와 히나노는 초치용살진을, 우몬과 유키노는 춘뇌의 춤을 사용할 수 있다. 이상 4개의 방진기를 사용하면 우귀도 쉽게 처리할 수 있다. 방진기를 사용하기 위해서는 적 옆에 위의 캐릭터가 위치하고 있어야 한다. 한번씩밖에 사용할 수 없으므로 주의하자.

적의 숫자가 많은 전투다

방진기를 잘 사용해야 한다

[ADV MODE]

닌자: 바…바보같은…. 고…고즈누님. 용서하시기를….

다이고: 괜찮아, 키사라기?

키사라기: 그래….

아케비: 키사라기!!

키사라기: 다치바나… 무서운 장면을 보여줘서 미안.

아케비: 그것보다 상처는….

키사라기: 괜찮아.

아케비: 다행이야….

다이고: 키사라기, 네가 지금까지 어떤 인생을 보냈는지 모른다. 하지만 지금 네 주위에는 너를 걱정하는 친구가 있어. 너와 함께 싸우는 동료가 있어.

키사라기: …….

다이고: 타츠마가 무슨 생각으로 너를 동료로 했는지 생각해 봐.

키사라기: 타츠마가….

다이고: 키사라기… 우정으로 내민 손을 잡지 않는 녀석은 되지 마.

키사라기: 다이고… 나는.

아케비: …….

키사라기: 나는 또 옛날의 나로 돌아가려 했어. 혼자서 싸우는 그 시절로…. 나는 또 잃어버릴 뻔했어. 동료와… 친구를.

아케비: 키사라기….

키사라기: 고마워. 집까지 바래다줄게.

아케비: 아니야, 혼자서도 괜찮아.

키사라기: 하지만….

아케비: …가까우니까.

키사라기: 그래, 나한테 부탁이 있다고….

아케비: 응, 문화제의 위원장을… 아니, 아무 것도 아니야. 내일부터 학교 나올 거지? 반장으로서 그게 걱정이야.

키사라기: 아, 미안.

아케비: 그럼, 안녕.

다음날
북구 왕란고교 - 3학년 4반

아케비: 그럼, HR을 시작하겠습니다. 문화제까지는 두 달이 남았지만 각 반마다 실행위원을 선출해서 이후의 일정을 결정해야 합니다. 그 실행 위원을 뽑아야 하는데 여자는 입후보자가 없어서 제가 하겠지만 남자는 입후보자가 없습니까? 누구 할 사람 없어요?

소년의 목소리: 내가 입후보하지.

여학생 A: 우와, 키사라기다!?

여학생 B: 정말!?

여학생 C: 신기한데, 아침부터 키사라기를 보다니.

남학생 A: 여어, 오랜만이야, 키사라기.

남학생 B: 하하하. 천연 기념물이라니까.

키사라기: 안녕….

여학생 D: 정말 오랜만이야. 나오지 않는 동안 뭘했어?

여학생 E: 아팠어?

아케비: 키사라기….

키사라기: 여어, 반장.

아케비: 안녕, 키사라기…. 정말 나왔네?

키사라기: 그래. 너와의 약속이니까. 계속 내리던 비도 멈추었고 입후보하지.

아케비: 응…?

키사라기: 문화제의 실행위원. 나에게 부탁했었지? 여러 가지 가르쳐 줘.

아케비: 키사라기… 고마워.

키사라기: 하하하. 고마워할 정도는 아니야. ……?

아케비: 잘 부탁해.

키사라기: 그래.

다시 학교에 나온 키사라기

사랑으로 이어질지는 두고 봐야…

외전 5화 월하지화(月下之花)

권무관고교(拳武官高校)

남자 목소리: 첫 임무는 잘 처리했군….

소년: 옛.

남자 목소리: …우리들의 사명은 시간에 맞춰 사람의 목숨을 빼앗는 것…. 그것이 악인이라고 하더라도— 사람의 천명을 바꾸어서 그 목숨을 빼앗는 것이다.

소년: …….

남자 목소리: 누군가가 하지 않으면 안되는 것이다. 누군가가 피의 과업을 짊어져야만 이 세계를 둘러싼 《악》을 제거할 수 있는 것이다. 사람이 사람을 심판하는 일, 그래서 누군가에게

권무관에서의 대화

우리가 심판을 당하는 날이 올지도 몰라. 넌 그래도 자신의 정의를 믿을 수 있겠어? 너는 그래도 자신의 죄를 짊어질 수 있겠어?

소년: …….

남자 목소리: 쿠레하—.

젊은 여성: …레하. …쿠레하. 한번 봐. …예쁘지? 이것은 밤에만 피는 꽃이야. 아버지에게도… 보여주지 않았어. 후후후… 왜 그런 얼굴하고 있어? 걱정하지 않아도 돼…. 엄마는 너를 혼자 놔두지 않을 거야. 계속 엄마가 함께 있으니까. 그러니까 아버지와 약속한 거야. 응? 그러니까 쿠레하—.

소년: (어머니… 울지 마세요. 어머니… 제가 어머니를 보호할 테니까…. 죽은 아버지를 대신해서 제가 어머니를 보호할 테니까. 그러니까… 울지 마세요, 어머니)

소년: …….

밤에만 피는 꽃 - 월하지화

남자 목소리: 후회하고 있는 거야? 쿠레하.

소년: …아니요. 이것이 제가 선택한 《길》이니까….

도내 종합 병원 - 아침

여성: … 좋은 날씨지?

미부(壬生): … 그렇군요. 겨울인데도 화창하네요….

여성: 후훗. 이런 날에는 생각이 나. 니가 어렸을 때 단풍을 보러 식물원에 갔던 게.

미부: …….

여성: 그땐 그렇게 작았었는데… 지금은 이렇게 크다니….

미부: …….

여성: 잠깐 보지 못했는데 마른 거 아니야?

미부: … 그렇지 않아요.

여성: 그래…? 그렇게 무리하지 마, 쿠레하… 넌 아직 학생인데 내 입원비 때문에….

미부: 괜찮아요.

여성: …….

미부: 학교는 특기생으로 들어갔기 때문에 장학금이 나오고 병원비는 아르바이트로 저축한 돈으로 지불하고 있다고 몇 번이나 말했는데 걱정을 너무 하세요.

여성: 그래도 쿠레하가 날 위해서 무리하고 있는 건 아닌지…. 그걸 생각하면 걱정이 돼서….

미부: 정말 괜찮아요. 난 괜찮으니깐 몸 걱정이나 하세요.

여성: 쿠레하….

미부: …… 솜씨 좋은 의사를 찾았어요. 그 사람이 특별한 약을 조합해 줄 거예요. 그것을 받으러 가야 되니깐 오늘은 이만 돌아갈게요.

여성: 쿠레하….

미부: 괜찮아요. 믿을 수 있는 의사니까. 건강해질 거예요….

여성: …….

미부: …그럼 또 올게요, 어머니.

도내 종합 병원 – 1층 로비

간호사: 안녕하세요. 지난 달 병원비는 확실히 받았습니다. 영수증입니다.

미부: …그럼 어머니를 잘 부탁드립니다.

후지사키: 어? 미부 아니야? 오랜만이네.

미부: …여어, 후지사키 씨.

후지사키: 우연이네, 이런 곳에서. 어디 아파?

미부: 아뇨… 병문안.

후지사키: 병문안?

미부: 응.

후지사키: …그럼 이 병원인가보지. 어머니가 입원한 곳이….

미부: 당신은 병원에 무슨 볼일로?

후지사키: 아, 나도 친구 병문안으로 왔어. 여자 친구가 사고를 당했거든.

미부: 그런가….

후지사키: 우연치고는 심상치 않은데. 같은 날, 같은 시각, 같은 병원에 병문안을 오다니.

미부: 그래.

후지사키: 평소에는 너하고 이렇게 말할 기회가 없었는데.

미부: 그렇군….

후지사키: 앗, 엘이 부르고 있어.

미부: 엘…? 당신이 키우고 있는 개….

후지사키: 그래. 병원에는 들어올 수 없어서 밖에서 기다리고 있어. 빨리 가야겠군. 미부도 함께 가자.

미부: 아…, 나는….

후지사키: 괜찮으니까.

미부: 어이, 잠깐—.

후지사키: 엘!! 미안, 늦어서. 아하하. 미부를 기억하고 있구나, 엘. 나 외의 사람에게는 관심이 없더니 미부에게는 다른 것 같군. 엘, 미부에게서 떨어져. 미부가 곤란해하잖아?

미부: … 당신 말을 잘 듣는군요.

후지사키: 그래. 나와 엘은 친구니까.

미부: 그런가… 친구인가. 부럽군.

후지사키: …엘은 남동생의 담임이 남동생에게 선물했었지. 친구가 없었던 동생의 친구로…. 따돌림 당하고 반에서 고립되었던 동생의 유일한 이해자였어. 마지막까지 동생을 위해서 힘껏….

미부: …….

후지사키: 그래서 나는 엘이 동생처럼 느껴져. 엘과 있으면 지금도 그 아이가 살아 있다는 기분이 들어.

미부: …그래.

후지사키: 후후후.

미부: ……?

후지사키: 하지만 이상한데.

미부: 뭐가?

후지사키: 네가 없었다면… 엘은 이렇게 건강하지 않았을지도 몰라. 저기….

미부: ……?

후지사키: 그때는 기회를 놓쳤지만 엘을 치료해 준게 정말로 미부였어?

후지사키: 헤… 의외네. 후후훗. 잘 지내자고. 응? 그때… 엘을 도와주어서 고마워.

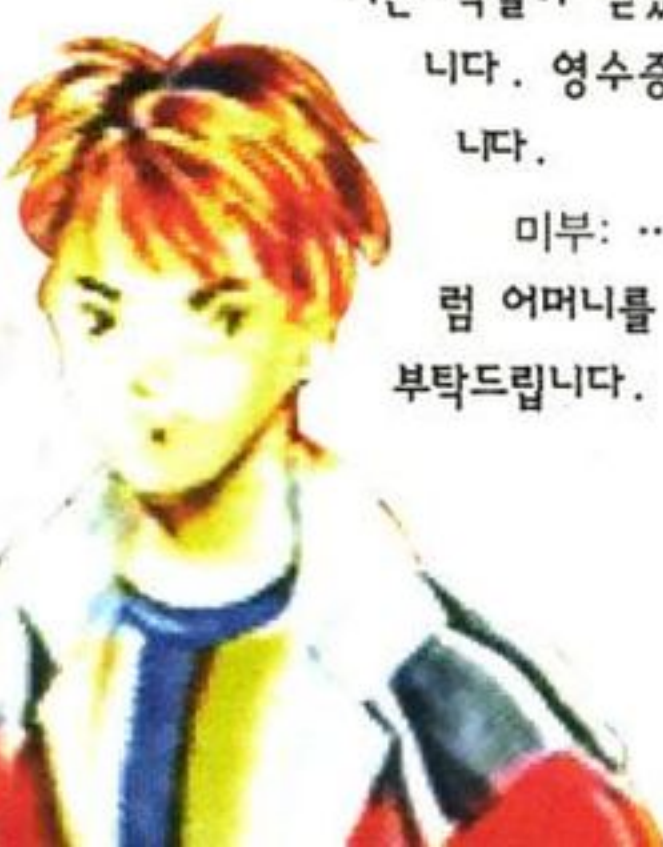
미부: 아니….

후지사키: 그래. 미부는 지금 어디에 갈 거야? 나는 병문안을 한군데 더 가야 하는데.

미부: 나는 사쿠라가오카 중앙병원에 가야 해. 약을 받아야 하거든.

후지사키: 약…?

미부: 응. 어머니 약을 조합해 달라고 했어.

후지사키: 헤, 이것도 우연이네. 실은 나도 사쿠라가오카에 병문안을 가야 하거든.

미부: …당신도?

후지사키: 응, 친구인 레이지(麗司)가 걱정이 돼서.

미부: 레이지?

후지사키: 앗, 미부는 모르지? 내 동급생인데… 나와 너처럼 특별한 《힘》을 갖고 있는 녀석이야.

미부: 우리들처럼…?

후지사키: 그래…. 나와 레이지는 타츠마를 만나기 전까지는 그 《힘》을 나쁜 길에 사용했었지…. 레이지는 꿈의 세계를 조종할 수 있는 힘이 있었는데 그 힘으로 자신을 왕따시켰던 녀석들에게 복수했었지. 그때 나는… 복수할 생각밖에 없었어…. 그럴 때… 녀석들을 만났지. 녀석들과 만난 다음 난 생각했어. 그래… 나와 레이지는 되돌아 갈 수 있지 않을까, 다시 시작할 수 있지 않을까라고.

미부: …….

후지사키: 다음은 우리가 함께 경험한 그대로야. 나는 이렇게 건강해졌어. 하지만 레이지는 의식이 돌아 왔지만 아직 움직일 수 있는 상태가 아니야. 그래서 나는 기다리고 있어. 레이지가 옛날처럼 걸을 수 있는 날을. 계속 언제까지라도….

미부: …….《힘》이란 것은—.

후지사키: 응…?

미부: 《힘》이란 것은 자신이 믿는 것을 위해서 발휘하는 거야. 자신이 지켜야 할 사람… 자신이 믿는 것을 위해서. 이런 것을 갖고 있는 사람은 매우 강하지. 매우….

후지사키: …….

미부: 나도 너와 같아. 히유우를 만나서 그것을 배웠지.

후지사키: 타츠마에게서…. 후후훗… 정말 서로 신세를 많이 졌군. 한 남자에게서.

미부: 하하하… 정말 그렇군.

후지사키: 후후훗, 넌 웃는 얼굴이 좋아. 언제나 무표정한 얼굴을 하고 있어서 이녀석 감정이 없는 건 아닌가 하고 생각할 때도 있었어.

미부: 그런가…. 옆에서 보면 그렇게 보일 수도 있지.

후지사키: 아하하하하—.

미부: 훗… 그것보다 사쿠라가오카에 안 갈 거야?

후지사키: 앗, 그래. 함께 갈까?

미부: 그래, 좋아.

후지사키: 그럼, 가자.

병원에서 후지사키와 만난다

엘과 후지사키. 예전에 엘을 구해준 적이 있다

사쿠라가오카 병원 앞

후지사키: 여전히 썰렁한 병원이군. 그럼, 엘. 여기서 기다려. ……? 왜 그래, 엘?

미부: …….

이상한 목소리: 에로임 엣사임, 에로임 엣사임.

후지사키: 읏!!

미부: …….

이상한 목소리: 우후후후후~

우라미츠: 안녕~ 아리사와 미부.

후지사키: 아, 안녕, 우라미츠.

미부: …….

우라미츠: 우후후후후~ 어라~ 엘도 잘 있었어? 둘이 걸어오는 것을 보고 숨어서 기다리고 있었어. 놀랬지?

아니.

그렇군.

우라미츠: 우후후후후~. 미사는 조금 실망했어~ 그래. 오늘 신주쿠에서 《천마(天魔)》가 강림하고 있어.

미부: 《천마》…?

우라미츠: 천계의 창세기전쟁에서 신에게 반기를 들었던 루시퍼와 그 부하인 천사들로 전쟁에 패해서 천계에서 쫓겨났지. 타천사라고도 해.

후지사키: … 그럼 악마?

우라미츠: 그래.

후지사키: 그 악마가 신주쿠에 있다는 뜻이야?

우라미츠: 그래.

후지사키: 정말 악마가 있을 리 없지.

우라미츠: 우후후후~. 루시퍼의 부관중 한사람인 아라스톨의 기운을 느꼈지. 그럼 나 이제 간다. 안녕.

후지사키: 갔군…. 도대체 무슨 일이지….

소녀의 목소리: 앗, 아리사.

후지사키: 응…? 앗, 마이코.

다카미자와: 안녕.

후지사키: 앗!? 껴안지 마, 마이코!!

다카미자와: 헤헤. 그리웠어!

후지사키: 정말….

다카미자와: 앗, 미부! 오랜만이야! 잘 지냈어?

미부: 그래.

후지사키: 그런데 마이코, 어디에 갔다 오는 거야?

다카미자와: 응. 원장 선생님 심부름.

후지사키: 그래. 그 코트 예쁜데.

다카미자와: 에헤헤. 예쁘지? 내 마음에 쏙 들어.

후지사키: 나도 새 코트나 살까?

다카미자와: 응, 그렇게 해. 지금 함께 가자.

후지사키: 그래, 좋아. 앗 미부. 미안해.

미부: 너희들은 사이가 좋군.

다카미자와: 마이코와 아리사는 사랑하는 사이니까.

미부: 그런가….

후지사키: 아하하하.

다카미자와: 둘 다 사쿠라가오카에 온 거야? 추우니까 안으로 들어와.

후지사키: 자, 잠깐 마이코. 팔짱 끼지 말라고.

신비한 목소리를 갖고 있는 우라미츠

어린 애같은 다카미자와

사쿠라가오카 병원 로비

미부: 실례하겠습니다.

소녀의 목소리: 앗, 어서 와 다카미자와.

다카미자와: 지금 왔어, 사요.

후지사키: 히라사카?

히라사카: 안녕하세요.

후지사키: 앗, 그래. 히라사카, 그 모양은….

히라사카: 저기… 도와주고 있는 거예요.

후지사키: 돕는다고?

히라사카: 네. 다니고 있던 사쿠라즈카 고교를 중퇴해서 다카미자와씨와 함께 스즈란 간호학교에 편입했어요. 이와야마 원장 선생님이 부탁해 주셔서….

다카미자와: 에헤헤, 그렇지. 나와 사요는 같은 학교에 다니고 있지. 사요는 여기에서는 내 후배야.

후지사키: 헤, 그래. 잘됐네.

히라사카: 네. 그래서 도와 드리고 있는 거예요.

다카미자와: 둘 다 놀랬지?

후지사키: 후후후, 그래.

미부: …….

히라사카: 에헤헤. 아직 모두에게 말하지 않았으니까요. 이 간호복이 부끄럽지 않도록 열심히 일할 거예요.

다카미자와: 사요는 공부도 열심이야. 나도 본받지 않으면. 앗, 사요. 아리사와 함께 레이지를 보러 갈거니까 미부를 안내해 줘.

히라사카: 네. 알겠습니다.

후지사키: 그럼, 히라사카, 또 봐.

히라사카: 네.

미부: …….

히라사카: 그럼, 이와야마 선생님에게 안내하겠습니다.

미부: 고마워.

히라사카: 잠깐 기다리세요. 히라사카입니다. 실례하겠습니다.

미부: …….

히라사카: 예, 알겠습니다. 미부씨, 시간이 있나요?

미부: ……?

히라사카: 약을 조합하는데 시간이 걸릴 것 같은데요. 그때까지 기다려 달라고 합니다.

미부: 네.

히라사카: 죄송합니다.

미부: 아니….

히라사카: 저기…미부씨.

미부: 응…?

히라사카: 괜찮다면 잠깐 걷지 않겠어요?

미부: 밖에서…?

히라사카: 병원 뒤에 온실이 있어

미부: …….

히라사카: 예쁜 꽃이 많이 피어 있답니다.

미부: 흠….

히라사카: 약이 나올 때까지 안내하겠습니다.

미부: …그래.

히라사카: 그럼 갈까요? 이쪽입니다.

이라사카가 병원 일을 도와주고 있었다

사쿠라가오카 병원 온실

히라사카: 이쪽입니다.

미부: 헤에… 의외로 넓군.

히라사카: 여기는 환자를 위한 식물요법을 위해서 원장 선생님이 만든 온실입니다. 저쪽에 피어 있는 라벤더는 불안과 긴장 등의 정신 상태를 완화시켜주는 효과가 있습니다. 저쪽의 잎사귀는 스페어민트 잎으로 불면증과 근육 이완에 효과가 있습니다.

미부: 잘 알고 있네요.

히라사카: 에헤헤. 전부 원장 선생님이 가르쳐 주신 거죠.

미부: …… 여기는 겨울인데도 여러 가지 꽃이 피어 있군. 마치… 다른 세계처럼.

히라사카: 온실안이니까 언제라도 사계절 꽃을 볼 수 있어요. 이곳에서 건강해진 환자도 있어요.

미부: 내 어머니도 꽃을 좋아하지.

히라사카: 미부씨의… 어머니?

미부: 내가 어릴 적에도 언제나 꽃을 보고 있었어요…. 피지 않는 꽃을 일년 동안.

히라사카: 피지 않는 꽃…입니까?

미부: 네.

히라사카: 꽃에는 사람을 치료하는 이상한 힘이 있다고 해요.

미부: 꽃의 힘인가….

히라사카: 네. 미부씨는 믿나요? 그런 힘을?

너는 믿고 있어?

아니….

히라사카: 나는 믿고 있어요. 기적과 같은 그런 힘이 있다는 것을….

미부: …….

히라사카: 여기 환자들도 그런 기적이 온다면 좋겠다고 생각하죠.

미부: … 재밌군. 이 세계에 기적 따위는 없어. 만약 기적이라는 것이 있다면…. (내 어머니를…)

히라사카: …….

미부: 있는 것은… 그냥 현실 뿐이야. 강한 자가 이기고 약한 자가 지는. 이런 자연의 이치 뿐이야.

히라사카: 그렇게 사는 방법…, 힘들다고 생각한 적은 없어요?

미부: 그렇게 생각한 적 없어. 나는 이 도쿄에서 살아가기 위해 계속 싸울 뿐이야. 이것이… 내가 선택한 길이니까.

히라사카: 네…? 미부씨는 강하군요. 나는 힘들어요. 혼자서 도쿄에서 살아가는 게 매우 힘들어요. 나는… 약하니까. 계속 오빠가 지켜주었기 때문에…. 그날 갑자기 혼자가 되어 지금까지 내가 해온 일을 생각했을 때 스스로 무엇을 할 수 있을까 생각했죠. 누구를 위해서 무엇을 할 수 있을까? 무엇에 정열을 쏟아 부을 수 있을까… 하고.

미부: …….

히라사카: 마지막 싸움이 끝났을 때 생각했어요. 그때까지는 히유우와 함께 도쿄를 지키기 위해서 필사로 싸웠지만 그것이 없어진 지금, 지금부터 어떻게…할까 하고. 어떻게 살아가야 좋을까….

미부: …….

히라사카: 미부씨는 그렇게 생각하지는 않나요?

별로.

조금은….

히라사카: 미부씨도 그렇게 생각한 적이 있군요. 왠지… 안심이 되네요.

미부: 어떤 의미지?

히라사카: 그러니까 미부씨는 그다지 밖으로 감정을 표현하지 않죠? 자신이 믿는 대로 살아가는 느낌이 들어요.

미부: 나는 네가 생각하는 것처럼 그렇게 강한 사람이 아니야.

히라사카: …나, 꿈이 있어요. 작은 꿈일지도 모르지만 언젠가 이루어 질 거라고 믿어요. 여기에서 일하고 있는 것도 그런 이유죠. 내 《힘》이 누군가에게 도움이 될 거라는. 나의, 우리들의 힘은 싸우기 위해서 있는 것이 아니니까….

미부: …….

히라사카: 이제 누가 상처입는 것은 보고 싶지 않으니까… 다카미자와씨와 함께 간호학교에 편입해서 간호사가 되는 길을 걷고 있어요. 그렇게 해서 이 도시에서 살아가야지 하고 생각하죠. 언젠가는 꿈을 이루기 위해서….

미부: …그런가.

히라사카: 히유우씨가 나에게 그것을 가르쳐 주었죠. 소원은 언젠가 이루어진다고.

미부: 히유우가….

히라사카: 히유우씨를 만나고 나서 나는 변할 수 있었어요.

미부: 후… 못된 남자군. 나도 도쿄에서 살아가려고 해. 이 도시에서 계속 싸우겠다고 결정했지. 나에게는 어머니와 (…관장이 있으니까)

히라사카: ……?

미부: 아니 … 아무 것도 아니야.

히라사카: 앗, 그렇다. 잠깐 기다리세요. 이거 약과 함께 가지고 가세요. 이 꽃은 달맞이꽃이라고 해요. 원래는 여름 밤에만 피는 꽃인데 온실에서는 1년 내내 피죠. 밤에 활짝 피고 아침에는 떨어지지만 그래도 계속 자라고 있어요. 어둠 속에서도 빛나고 있죠.

미부: 나도… 이 꽃을 좋아해. 매우 아름답지.

히라사카: 달맞이꽃의 꽃말을 알고 있어요?

미부: 아니….

히라사카: 자유로운 마음이죠.

미부: 자유로운 마음이라….

히라사카: 미안해요. 이상한 말을 해서.

미부: 아니야.

히라사카: 이 꽃을 어머니에게 드리세요.

미부: 고마워. 어머니도 기뻐할 거야.

히라사카: 그럼, 돌아가죠. 약이 만들어졌을 거예요.

미부: 히라사카. 또 여기에 꽃을 보러 와도 좋을까?

히라사카: 네. 언제라도. 그러기 위한 온실이니까요.

돈을 벌기 위해 암살단에 들어간 미부

그와 그녀는 타츠마를 만난 다음 변하기 시작한다

어둠 속에서 피는 꽃은 더욱 아름답다

병원 내

후지사키: 미부, 볼일은 끝났어?

미부: 그래. 후지사키도 병문안은 끝났어?

후지사키: 그래.

다카미자와: 앗, 아리사. 벌써 시간이 늦었어.

후지사키: 앗, 정말이다.

히라사카: 두분 어디 갈 거예요?

후지사키: 그래. 마이코와 함께 역 쪽으로 갈 거야.

히라사카: 그렇습니까?

후지사키: 도중까지 함께 가지 않을래? 방향도 같고.

히라사카: 네. 그렇게 하죠.

후지사키: 미부도 갈 거지?

미부: 상관없어.

후지사키: 그럼, 결정됐어.

다카미자와: 와아, 미부도 함께 간다~.

후지사키: 후후후. 그럼 갈까. 좋아, 얌전하게 기다리고 있었어?

히라사카: 왜 그래요, 미부씨?

미부: 아니… 아무 것도 아니야.

히라사카: ……?

미부: 가지.

교복으로 갈아입은 히라사카. 너무 귀엽다

골목길

후지사키: …그래서 그녀석을 쓰러뜨려 버렸지.

다카미자와: 아리사, 강한데.

히라사카: 후훗.

미부: …….

후지사키: 왜 그래, 엘?

히라사카: ……?

미부: 숨지 말고 나오지.

히라사카: 예…?

암살자 A: 헤헤헤.

암살자 B: 쿠쿠쿳.

미부: 아침부터 따라다녔던 모양인데 무슨 일이지. 사쿠라가오카에 도착했을 때 희미하게 기척을 느꼈지. 별 볼일 없는 녀석같아서 놔 뒀는데.

암살자 A: 뭐라고.

미부: 훗. 권무관의 이름을 알고 있는 것 같은데 그만 두지 그래. 너희들은 날 이길 수 없어.

암살자 B: 이녀석!!

암살자 A: 그래. 권무관 녀석들을 쓰러뜨리면 명성이 높아지지. 네가 혼자가 되기를 기다리고 있었어, 미부.

미부: 어떻게 내 이름을?

암살자 B: 쿠쿠쿳…. 뒤쪽 세계에서 권무관과 미부의 이름을 모르는 녀석은 없지.

암살자 A: 네 목을 가져가면 많은 돈을 얻을 수도 있고.

미부: …부관장파의 현상금인가.

암살자 A: 이녀석을 죽이고 나서 저 아가씨들을 상대해 주지.

후지사키: 한번 해보지 그래!!

암살자 B: 쿠쿠쿳….

미부: …이제 시작해도 좋지 않을까?

암살자 B: 뭐라고…?

미부: 후지사키… 둘을 데리고 도망쳐.

후지사키: 아하하. 나를 어떻게 아는 거야. 미부. 이런 피라미들을 상대로 도망칠 필요는 없어.

다카미자와: 마이코도 싸우겠습니다~. 친구를 때리는 사람은 용서할 수 없어요~.

미부: …….

히라사카: 미부씨. 저도 싸우겠습니다.

미부: 히라사카….

히라사카: 이것이 내가 선택한 길이니까요.

미부: 훗, 곤란한 사람들이군.

암살자 A: 뭐, 뭐야, 이런 여유는…. 우리들에게 이길 거라고 생각하는 거야?

후지사키: 당연하지.

골목길에서의 암살자 등장

[SIM MODE]

아군: 미부, 다카미자와 후지사키, 히라사카

적군: 암살자×10

이번 전투는 매우 어려운 편이다. 적의 공격력이 강하기 때문에 방어력이 강한 미부라고 하더라도 2번 정도 공격을 당하면 죽는다. 이번 전투에서 승리의 관건은 바로 스테이터스 이상 공격을 어떻게 사용하는가에 달려있다. 먼저 후지사키는 뒤로 돌아서 암살자 두 명을 행윕(ハングウィップ)으로 감전시킨다. 그리고 다카미자와는 한 칸 앞으로 가서 너스 프레이(ナースプレイ)로 매혹시킨 다음 남은 AP를 이용하여 남동쪽으로 이동한다. 미부와 히라사카는 다카미자와가 있는 곳으로 대피한다. 다음 턴에서 위와 같은 방법으로 암살자들을 매혹이나 감전시키고 나머지는 미부로 처리하자.

스테이터스 이상 공격을 사용하자

[ADV MODE]

암살자 A: 바, 바보같은….

암살자 B: 너…너무 강해….

후지사키: 우후후. 정말 바보같군. 권무관의 미부란 것을 알고서도 싸움을 걸어오다니.

다카미자와: 자업자득~! 하지만 조금 미안한데.

히라사카: 그렇네요…. 어떻게 하죠, 다카미자와씨?

다카미자와: 흠~ 여보세요. 아저씨들~. 이런 곳에서 자면 감기에 걸려요.

후지사키: 잠깐, 무슨 짓을 하는 거야, 마이코.

히라사카: 하지만 이대로 놔두면….

후지사키: 정말 히라사카까지. 정신 차려. 저쪽에 사쿠라가오카가 있으니까 눈을 뜨면 스스로 간다고. 뭐 이 녀석들이 이와야마선생님의 마음에는 들지 않겠지만. 아하하하.

미부: … 급소는 벗어나서 때렸으니까 목숨에는 지장없어.

후지사키: 미부도 이렇게 말하니 빨리 가자고.

미부: 너희들… 상처는 없어?

후지사키: 놀랬잖아.

다카미지와: 와, 미부에게 걱정을 끼쳤나봐~.

히라사카: 미부씨야 말로 상처는 없나요?

미부: 그래…괜찮아.

히라사카: 잘됐네요. 누군가가 상처를 입고 쓰러지는 광경은 이제 보고 싶지 않아요. 내 힘으로 그것을 바꿀 수 있다면 난 언제라도 이《힘》을 사용할 거예요. 지금까지 누군가를 위해서 살아오지 않았기 때문에 이렇게 하는 일이 기뻐요.

후지사키: 상처를 입지 않은 사람은 없어. 성인군자가 아니기 때문이지. 하지만 이런 기분을 잊지 않는다면 분명 소원은 이루어질 거야.

히라사카: 그렇군요.

미부: …너희들은 강하군. …나는 그렇게 강하지 않아. 싸우는 능력밖에 없기 때문이지. 진정한 강함은 너희들을 말하는 거야.

후지사키: 너야말로 갖고 있어. 너야말로 이런 강함을 이제는 갖고 있어.

미부: 내가…?

후지사키: 우리들처럼 이 가슴속에… 말이야. 우리들은 모두 타츠마를 만나고 나서부터 이런 강함을 배웠지. 그렇지? 우리들은 이 힘으로 도쿄를 지켰기 때문에. 우리들의 이런 생각이 도쿄를 지켰기 때문이지.

히라사카: 미부씨….

미부: 소원은 반드시 이루어진다는… 뜻인가.

히라사카: 네.

미부: …이상하군.

히라사카: ……?

미부: 너희들과 함께 있으면 이런 것을 믿어도 좋다는 생각이 들어. 이 도쿄의 음지에서 살고 있는 나조차도.

히라사카: 미부씨… 밤에 꽃을 피우는 꽃도 있어요…. 사람도 그렇죠. 어떤 장소에서도 밝게 살 수 있어요. 나도 히유우씨를 만나기 전까지는 미부씨처럼 암흑 속에서 살았으니까.

미부: ……고마워. 아니…어쨌든 이렇게 말하고 싶었어.

히라사카: …….

미부: 고마워. 이 도쿄에서 너희들을 만나게 돼서 기뻐.

도내 종합 병원 - 밤

여성: 쿠레하. 뭐야, 그 꽃은?

미부: 네. 받은 거예요. 어머니에게 드리라고.

여성: 그래… 예쁘네.

미부: 그래요.

여성: 이 꽃을 보면 매우 안심이 돼…. 후후후. 너하고 매우 닮았는 걸.

미부: 나와? 그렇군요….

여성: 이 꽃을 보고 있으면… 마치 쿠레하가 지켜 주고 있는 것처럼 기분이 상쾌해져. 우후훗, 이상하지.

미부: 나을 거예요. 분명히….

여성: 쿠레하… 건강해 진다면 또 그 식물원에 가자.

미부: 네. 함께 가죠. 언젠가 함께.

외전 6화 액일(厄日)

신주쿠

사야카: 키리시마. 오늘 축제날인데 만나자고 해서 미안해. 일이 있다고 했는데…. 짐, 무겁지?

키리시마: 하하하. 이 정도는 괜찮아, 사야카.

사야카: 조금 쉴까?

키리시마: 괜찮아, 사야카. 난 정말 괜찮아.

사야카: 그렇다면 다행이지만. 오늘 안색이 안 좋은 것 같아…. 감기라도 걸린 게 아닌지 걱정했어.

키리시마: 사야카… 걱정해 주어서 고마워.

사야카: 응.

키리시마: 확실히 감기 기운은 있지만 열도 없고 몸도 좋아. 오늘은 코스모 레인저의 쇼를 도와 줄 예정이니까 걱정없어.

사야카: 코스모?

키리시마: 응. 류와 아란이 부탁해

서. 사람이 모자라는 것 같아.

사야카: 그래…. 그럼 괜찮지만….

키리시마: 나보다 사야카의 일이 큰 일이잖아. 신주쿠의 스튜디오에서 촬영이 둘이나 있다며? 끝나면 마중 나갈게.

사야카: 알았어. 고마워, 키리시마.

소녀의 목소리: 키리시마~.

사야카: ……?

소녀의 목소리: 키리시마~.

키리시마: 저 목소리는… 다카미자와씨.

다카미자와: 안녕, 키리시마. 만나서 기뻐. 에잇, 기쁘니까 팔짱을 끼자구.

키리시마: … 자, 잠깐 다카미자와씨.

다카미자와: 오랜만에 키리시마와 만나서 기뻐.

키리시마: 다카미자와씨.

사야카: …….

다카미자와: 키리시마. 오늘은 왜 신주쿠에 있어?

키리시마: 앗, 사야카와 함께 쇼핑하러….

다카미자와: 흠. 나도 친구와 쇼핑하고 싶은데~.

키리시마: 그래요? 오늘은 날씨가 정말 좋군요.

다카미자와: 응.

사야카: ……흥. 둘은 사이가 좋네.

키리시마: 어….

사야카: 도와주어서 고마워, 키리시마.

키리시마: 자, 잠깐, 사야카.

사야카: 자, 나는 일 때문에… 안녕, 키·리·시·마.

키리시마: 사야카!!

다카미자와: 안녕~.

키리시마: 사야카. 일이 끝나면 마중 나갈게!!

다카미자와: 내가 이상한 행동을 했나?

키리시마: 앗, 아니요. 다카미자와씨 때문이 아니에요.

다카미자와: 정말~?

키리시마: 예.

다카미자와: 아하하. 키리시마, 정말 좋아!!

키리시마: 잠깐, 다카미자와씨. 포옹하지 말아요. ……?

소녀의 목소리: 봤어, 봤어.

키리시마: 응…?

교코: 후후후후….

다카미자와: 어, 안코. 안녕~.

키리시마: 토, 토오노씨.

교코: 헤헤헤. 안녕.

키리시마: 왜, 이런 곳에서….

교코: 왜라니, 신주쿠는 나의 홈그라운드야. …그것보다, 난 봤지.

키리시마: 무엇을 말입니까?

교코: 스쿠프를 말이야, 스쿠프!!

키리시마: 스쿠프…말입니까?

교코: 그래. 고교생 아이돌과 견습 간호사와의 삼각관계!! K군을 감싸며 질투에 불타는 여심!!

키리시마: 예!?

교코: 이번 마가미 신문의 일면은 이것으로 결정했다. 아니면 이 사진을 사진 주간지에 팔던가.

키리시마: 웃!!

교코: 후후후….

키리시마: 그건 내가 한 게 아니에요. 토오노씨는 기자로서의 양심도 없어요!? 가장 곤란한 사람은 사야카에요.

교코: 키리시마!!

키리시마: 왜, 왜요…?

교코: 잘도 그런 말을 하는군.

키리시마: 예…?

교코: 처음부터 키리시마가 우유부단하니까 이런 거야!! 마이조노와 함께 있으면서 다카미자와씨에게 흔들리다니.

키리시마: 나는 그런 일….

교코: 흠… 그럼 이 사진을 마이조노에게 보여도 그렇게 말할 수 있을까?

키리시마: 우….

교코: 자기 잘못은 모르고 내 자존심을 건들인 죄. 용서할 수 없어!!

키리시마: …….

교코: 나야말로 일류 기자를 꿈꾸며 열심히 하고 있는데…. 우웃….

키리시마: …토오노씨.

교코: 나빠. 키리시마… 흑흑….

키리시마: ……. 죄송해요.

교코: 훌쩍훌쩍….

키리시마: … 내가 잘못했어요. 자기의 미숙함을 반성하지 않고 토오노씨를 비난하다니…. 나는 정말 쓸모없는 녀석이야….

교코: …….

키리시마: 어떻게 하면 용서해 줄 수 있어요…?

교코: …….

키리시마: 토오노씨. 어떻게 하면 날 용서해 줄 수 있어요?

교코: …용서받고 싶어?

키리시마: 예.

교코: …뭐라도 할거야?

키리시마: 예.

교코: …정말?

키리시마: 내가 할 수 있는 일이라면!!

사야카와의 데이트(?)

훼방꾼 다카미자와 등장

헤지는 사야카

두 번째 훼방꾼 교코

교코: 그럼 오늘 하루 종일 내 조수로 일해.

키리시마: 예!! 응?

교코: 뭐라도 하겠다고 했지? 부지런히 움직여야 해.

키리시마: 그래도….

교코: 남자에겐 두 번 말하는 법은 없어!!

키리시마: 옛!!

교코: 좋아. 그럼 다카미자와씨도 키리시마 옆에 서.

다카미자와: 예~.

교코: 그럼 찍는다. 1 더하기 1은?

다카미자와: 이~.

신주쿠 마가미학원 정문

교코: 자, 도착했군.

키리시마: 여기는… 마가미 학원이잖아요?

교코: 그래. 교내로 들어가자.

키리시마: 에…? 토오노씨.

여자 목소리: 응? 키리시마잖아?

키리시마: 이 목소리는….

코마키: 안녕, 오랜만이네. 잘 있었어?

키리시마: 예. 사쿠라이씨도 건강하셨나요?

코마키: 그래. 나는 튼튼한 여자니까.

키리시마: 그런 뜻이 아니에요.

코마키: 헤헤헤. 하지만 키리시마. 그다지 안색이 좋아 보이지 않는데.

키리시마: 그래요?

코마키: 응.

키리시마: …….

코마키: 앗, 그래. 다카미자와씨에게 받았던 영양제, 아직 있지. 있다, 있어. 이거 줄게. 매우 효과가 좋아. (마이코의 드링크를 받는다)

키리시마: 정말 고맙습니다. 사쿠라이씨.

코마키: 헤헤헤. 괜찮아.

키리시마: 앗, 그렇다. 쿄이치 선배는 건강합니까?

코마키: 그래, 감기는 걸리지 않았으니까.

키리시마: ……?

코마키: 그것보다도 키리시마. 마가미 학원에는 왜 왔어?

키리시마: 아니…저기….

코마키: 게다가 안코도 같이….

교코: 헤헤헤, 기업 비밀이야.

코마키: 이상한데….

소녀의 목소리: 우후훗. 코마키도 참.

코마키: 앗, 아오이.

미사토: 안녕, 코마키. 안코도 안녕.

교코: 안녕. 미사토.

키리시마: 앗, 미사토씨. 안녕하세요.

미사토: 안녕, 키리시마.

교코: 둘은 웬일이야. 오늘은 축제일인데….

미사토: 진로상담 때문에.

키리시마: 진로상담입니까? 그렇군요. 두분은 삼학년이니까.

미사토: 그래.

교코: 잠깐, 키리시마. 두분은 이라니? 나도 삼학년이라는 거 잊었어?

키리시마: 앗, 그렇군요.

코마키: 아하하. 안코는 학생인데도 학생다운 구석이 없어.

교코: 사쿠라이. 그건 어떤 의미야?

코마키: 그러니까, 그렇지, 아오이?

미사토: 우후훗.

교코: 좋아, 나는. 졸업하면 아마노씨에게 제자로 들어갈 생각이니까.

코마키: 아마노씨? 허락했어?

교코: 읏… 그건 아직….

코마키: 그럼, 희망이 없네.

교코: 뭐라고.

키리시마: 하하하.

코마키: 앗, 가봐야 해. 키리시마. 그럼 안녕.

미사토: 안녕.

키리시마: 예, 안녕히 가세요.

교코: 그럼 우리들도 가야지. 이쪽이야.

몸이 안 좋은 키리시마에게 약을 주는 코마키

도쿄 마인 학원의 히로인, 아오이

마가미 학원 신문부실

교코: 그쪽 의자에 적당히 앉아.

키리시마: …후.

교코: 아하하. 왜 그렇게 딱딱해. 안심해. 잡아먹지 않을 테니.

키리시마: 하하하…. 저기… 그럼 난 무엇을 하면 됩니까?

교코: 키리시마.

키리시마: 옛.

교코: 이제, 며칠만 지나면 졸업식이 있어.

키리시마: 예…. 하지만 아직 토오노씨의 졸업식까지는 몇 개월이—.

교코: 키리시마. 시간이란 눈 깜짝할 사이에 지나가 버려.

키리시마: 예….

교코: 그럼, 키리시마. 이제부터가 문제야. 졸업식이라면 무엇이 연상되지?

코이치 선배의 멋진 모습입니다!!

만남과 헤어짐의 계절입니다.

교코: 뭐야, 그 대답은….

키리시마: 그래도 나는 마가미의 졸업식에 오고 싶다구요.

교코: …… 그래도 혹시 코이치가 졸업을 할 수 없는 가능성도 있지?

키리시마: 그런 일은 없어요.

교코: 현실은 비정한 거야.

키리시마: 코이치 선배에게 그런 일은 없어요.

교코: …뭐, 좋아. 그렇지 않고 모두 즐겁게 일생의 추억이 되는 것도 있겠지?

키리시마: 음….

교코: 그것이 내가 원하는 중요한 단서야, 단서.

키리시마: 토오노씨가 원하는…?

교코: 졸업 앨범 말이야!!

키리시마: 아, 졸업 앨범입니까?

교코: 그래. 삼년 동안 신문부에 있었지. 삼년간 행사라는 행사는 전부 필름에 담아 두었지.

키리시마: 전부 말입니까? 대단하군요.

교코: 그래서 도와달라고.

키리시마: 예. 뭘 하면 됩니까?

교코: 사진 고르기야, 사진 고르기!! 내가 찍은 사진은 다 잘 나와서 고르기가 어려워. 그래서 제 3자의 객관적인 의견을 듣고 싶어. 알겠어?

키리시마: 그럼 좋은 앨범을 만들기 위해 노력하겠습니다.

교코: 좋아. 어느 정도는 반영할 테니까. 그럼 빨리 이 파일에서 골라 보라고.

키리시마: 예, 알겠습니다.

교코: 앗, 그리운 걸. 중앙공원에 꽃구경에 갔을 때야. 이것은 남학생들에게 팔기 위해 숨어서 찍은 것이지.

키리시마: …….

교코: 어? 앗, 이것은 카부키쵸에서 찍은… 아하하, 그때 코이치의 얼굴, 지금 생각해도 웃겨.

키리시마: 예, 코이치 선배의 사진입니까!?

교코: 그래. 보고 싶어?

키리시마: 물론이죠, 보고 싶어요!! 남자다운 검도부의 모습입니까? 아니면 체육대회에서 활약한 사진입니까?

교코: 보면 후회하게 될걸?

키리시마: 후회는 안해요.

교코: …… 그럼, 좋아. 자….

키리시마: 이, 이것은… 이게 코이치 선배?

교코: 어때? 후회하지?

키리시마: 그, 그런 일은 없어요. 코이치 선배는 언제 봐도 멋있군요.

교코: …대단하군. 이것을 보고 멋있다고 하다니….

키리시마: 코이치 선배의 다른 사진은 없습니까?

교코: 있지만…빨리 사진을 고르라고.

키리시마: 예. 앗, 졸업 앨범에 이건 어떨까요?

교코: 음, 어디. 이건 코이치 사진이잖아.

키리시마: 안되나요?

교코: 키리시마… 졸업 앨범이니까 고교생다운 사진을 고르지 않을래?

키리시마: …그렇군요. 죄송합니다.

교코: 힘내라고.

키리시마: 예. 앗, 이건 어떻습니까?

교코: 어디, 이것도 바보같은 코이치 사진이잖아.

키리시마: 코이치 선배는 바보가 아니에요.

교코: 그래. 좋아. 하지만 녀석 혼자서 나오는 사진을 넣을 정도로 공간에 여유가 없어.

키리시마: 앗, 토오노씨!!

교코: 뭐야, 이번은 뭐지?

키리시마: 이겁니다. 이 검도복장의 코이치 선배….

교코: 그러니까, 코이치 혼자 나온 사진은 안 된다고 했지.

키리시마: …그럼, 토오노씨. 이 사진, 나한테 주세요.

교코: ……니 마음대로 해. 정말 좋아하는군.

키리시마: 코이치 선배는 내 동경의 대상이니까요.

교코: 동경… 이라.

키리시마: 코이치 선배는 진정한 검사입니다. 강하고 용기가 있고….

교코: 뭐 나는 진정한 검사라는 건 잘 모르지만 그 녀석이 진정한 검사라면 시대극은 보지 않겠어.

키리시마: 하지만 코이치 선배는 평범하지 않아요!!

교코: 확실히 평범하지 않지….

키리시마: …….

교코: 키리시마와 대화를 하면 피곤해져.

키리시마: 죄송합니다.

교코: 아, 그런 뜻이 아니라…. 언제나 단정하게 행동하면 피곤하지 않아?

키리시마: …….

교코: 얼굴색도 안 좋고… 괜찮아?

키리시마: 예, 괜찮아요.

교코: 그래. 그럼 됐어. 나도 최근 어깨가 뻐근해서.

키리시마: 앗, 제가 주물러 드릴까요?

교코: 그래? 미안한데.

키리시마: 아닙니다. 제가 잘 하거든요.

교쿄: 앗, 좀 더 오른쪽.

키리시마: 여기요?

교쿄: 좀 더 오른쪽. 응, 거기.

소년의 목소리: 뭐하고 있는 거야, 키리시마.

키리시마: …엣? 쿄이치 선배!!

쿄이치: 귀에 익은 목소리가 들려서 왔는데…. 왜 네가 이런 장소에 있지?

키리시마: 엣, 그게….

쿄이치: 하하. 안코한테 잡힌 거지?

키리시마: 아니요….

쿄이치: 안코한테 약점 잡히지 않도록 조심해.

교쿄: 험담은 들리지 않도록 해.

쿄이치: 헷.

교쿄: 우리 부실이 바보 같은 말로 더러워지니까 빨리 나가 주지 않을래?

쿄이치: 뭐라고!?

교쿄: 흥.

키리시마: 침착하세요, 쿄이치 선배도, 토오노씨도.

쿄이치: …… 키리시마. 너 오늘 히로 쇼를 도울 거야?

키리시마: 예. 그렇습니다.

쿄이치: 다이고와 시구레는 벌써 갔어. 시간 괜찮아? 약속은 네시부터지?

키리시마: 예.

쿄이치: 지금 세시 반이야.

키리시마: 앗, 정말네!!

쿄이치: 너 얼굴색이 안 좋은걸?

키리시마: 예…? 괜찮은데….

쿄이치: 그래. 그럼 다행이지만. 무리하지 말라고.

키리시마: 고맙습니다. 걱정해 주셔서. 그런데 쿄이치 선배야말로 휴일에 학교에서 무엇을 하고 있었습니까?

쿄이치: 읏….

키리시마: 앗, 혹시 미사토씨처럼 진로상담입니까?

쿄이치: 뭐, 진로상담인지 뭔지….

교쿄: 즉, 보충학습이군.

쿄이치: 무슨 말을 하는 거야, 안코. 증거가 있어?

키리시마: 토오노씨. 쿄이치 선배는 보충 학습 따위는 받지 않아.

쿄이치: 쿳… 쓸데없는 말을 하는군.

키리시마: ……?

쿄이치: 아니, 아무 것도 아니야.

키리시마: 쿄이치 선배는 히로 쇼를 도우러 가지 않습니까?

쿄이치: 내가…? 히로 쇼에?

키리시마: 괜찮다면 쿄이치 선배도 함께 가지 않겠습니까?

쿄이치: 안됐지만 아직 용무가 남아서. 가고 싶지만 매우 바빠. 뭐, 시간이 되면 얼굴이라도 보러 갈게.

키리시마: 예, 알겠습니다. 그래서, 토오노씨. 미안하지만 먼저 실례하겠습니다.

교쿄: 잠깐, 키리시마!!

키리시마: 쇼가 끝나면 다시 올게요.

교쿄: 키리시마!!

신문부로 끌려온 키리시마

꽃구경을 갔을 때의 사진

이것은 돈이 되는 사진

이런 사진을 보고도 끄떡 안 하는 키리시마

쿄이치는 보충 수업을 위해 학교에 왔다

키리시마: (벌써 이렇게 됐군. 빨리 가지 않으면.) 응? 머리가 어지러워. 분명 하나조노 신사에 집합한다고 했지.

신주쿠구 하나조노 신사

키리시마: 하아, 하아, 하아.

소년의 목소리: 늦었어, 코스모 화이트!!

아카이: 약속은 네시였어!!

키리시마: 죄, 죄송합니다.

아카이: 나쁜 녀석들에게 습격당한 도시를 구할 때 정의의 히로가 늦는다면 도시를 구할 수 없어. 틀려!? 코스모 화이트!!

키리시마: 예. 죄송합니다. 하지만… 코스모 화이트란 나?

쿠로사키: 뭐라고 하는 거야, 코스모 화이트!! 우리들 코스모 레인저의 약속과 맹세를 잊은 거야?

키리시마: 약속과 맹세라니….

혼고: 앗, 화이트. 얼굴이 파래. 빈혈?

쿠로사키: 훗, 히로가 빈혈이라니 한심하군.

아카이: 화이트!! 몸이 안 좋아!?

키리시마: …아니요, 괜찮습니다.

혼고: 괜찮아, 화이트? 쇼는 할 수 있겠어?

키리시마: 엣!? 나도 쇼에 출연합니까!?

혼고: 당연하지. 코스모 레인저가 모두 출연하지 않으면 어떻게 악을 무찌를 수 있겠어?

키리시마: …하아.

쿠로사키: 그러고 보니 코스모 골드의 모습도 보이지 않는군.

키리시마: 코스모 골드…라니?

아란: 하하하하!! 우몬이라면 쉬고 있어.

키리시마: 앗, 아란씨. 안녕하세요.

아란: HI!!

키리시마: 우몬씨가 골드였군. 금발이니까…?

아카이: 우몬 녀석…. 우리들 히로는 쉬고 있을 틈이 없어.

아란: 하지만!! 우몬은 아르바이트를 하고 있지.

아카이: 아르바이트?

류: 밴드 연습을 하고 있어.

아카이: 그래, 골드는 결석이군. 그럼 다시 배치를 생각해야겠군.

다시 등장하는 코스모 레인저

혼고: 화이트. 화이트!! 여기에 있었군. 저쪽 사무소에 전화가 왔어. 사야카야. 사야카.

쿄이치: 사야카라고!?

사투리를 사용하는 중국인 소년 류

코스모 핑크도 약을 준다. 역시 여자에게 인기가 많군

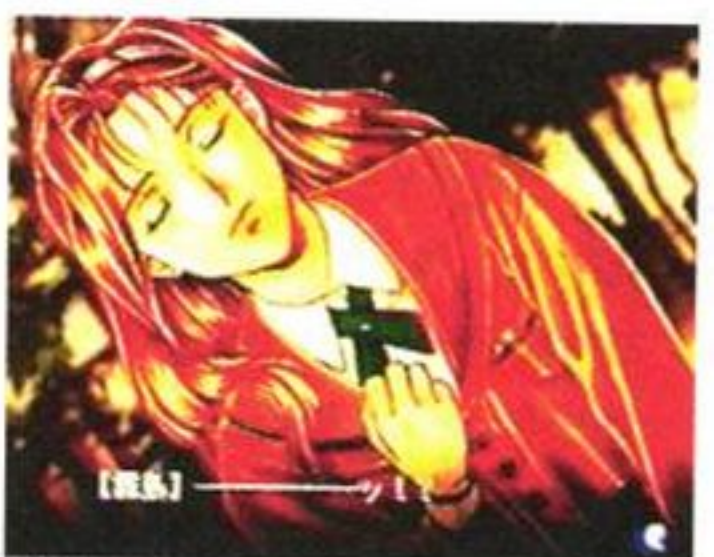
[SIM MODE]

아군: 키리시마 류, 쿄이치, 효고, 사야카

적군: 교조, 광신도×14

전화를 걸던 사야카는 광신도들에게 납치를 당하게 된다. 급히 달려가는 의리의 사나이들. 이번 전투에 등장하는 적들은 광신도들뿐만 아니라 교조도 매우 강하다. 먼저 동료들에게 받은 AP 회복 아이템을 사용하면서 사야카를 우리편 쪽으로 데려 오자. 공격시에는 방진기를 적극적으로 사용하자. 키리시마와 사야카, 키리시마와 류, 그리고 쿄이치, 마지막으로 키리시마와 쿄이치가 함께 방진기를 사용할 수 있다.

먼저 사야카를 안전지대로 옮기자

그리고 방진기로 마무리

사야카의 키스

외전 7화 상처(痕)

???: 차가워. 콘크리트의 차가움이 몸을 타고 들어온다. 흘러내린 피가 탁탁하고 들려 온다. 몸을 감싼 이질감. 혼이 빠져나가고 나라는 존재가 이 세계에서 사라진다…. 마치 마리아라는 자가 존재하지 않았던 것처럼…. (나는 무엇을 구하려 했는가? 무엇을 원하고 무엇을 꿈꾸었는가?) 이제, 이런 것조차 생각할 수 없다. 차가워. 콘크리트의 차가움만이 나를 현실로 이끈다. 하지만 그것도 짧은 순간뿐. 이 몸도 이제 소멸한다. 그것이 어둠에서 살아가는 자의 운명인 것이다.

남자의 목소리: 바보같은 말, 하지마.

???: 의식이 희박해졌다. 이제 해가 뜨는 것을 기다릴 필요는 없겠지. (…안녕, 안녕… 나의 고향)

남자의 목소리: 그렇게 간단하게 죽을 수 있어…. 정신차려. 인간에게 복수하려는 거 아니었어? 생각해 내. 동료들의 목소리를. 사랑하는 자의 얼굴을.

???: 그래, 용서할 수 없어…. 사람이 저지는 죄를. 절대로….

남자의 목소리: 제길, 어디에 숨어있는 거야…. 찾어! 이 근처에 숨어 있

을 거야.

여자 목소리: 불을!

남자 목소리: 불을 꺼!!

여자 목소리: 불에 타 죽을 거야!!

남자 목소리: 이쪽이다!! 이쪽에 있어!! 남자도 함께 있다!! 죽여라!! 그쪽으로 간다!! 와하하하, 도망칠 수 있을까?

여자 목소리: 도망치게는 못하지.

???: 부탁해… 도와줘.

남자 목소리: 여자보다 남자를 먼저 죽여!! 발을 부러뜨려!!

???: 그만 둬, 이 남자를 죽이지 말아 줘….

남자 목소리: 목을 쳐라!!

???: 그 남자를 내게서 뺏지 말아 줘….

남자 목소리: 죽여!!

영혼 속에서 헤매는 마리아

인간에 의해 모두 죽어 버린다

사쿠라가오카 중앙 병원

마리아: 하아, 하아, 하아… 여기는….

남자 목소리: 정신 들었는가?

마리아: 이누가미… 선생.

이누가미: 말해두지만 여기는 천국이 아니야. 그렇다고 지옥도 아니지.

마리아: …….

이와야마: 눈을 떴군.

마리아: 앗!!

이와야마: 경계하지 않아도 돼. 너를 이곳으로 데려온 건 이 남자야.

이누가미: 안심해. 여기는 특별한 장소다.

마리아: 특별한… 장소?

이와야마: 여기는 영적 치료로 보통 병원에서는 고칠 수 없는 불가사의한 병과 부상을 치료할 수 있는 병원이지.

마리아: …….

이와야마: 너희들 같이 사람이 아닌 자들도….

마리아: 당신은, 도대체….

이와야마: 내 이름은 이와야마 다카코. 여기 원장이지.

마리아: …….

이와야마: 잘 왔어. 사쿠라가오카 중앙 병원에.

마리아의 이해자, 이누가미

병원장 이와야마

회상

마리아: 나는 단지, 이 세계를 이전의 그 모습으로 돌리고 싶어…. 빼앗긴 모든 것을 이 손으로 되찾고 싶을 뿐…. 그러니 당신도 목숨을 걸어요. 당신의 소중한 것을 위해서. 당신의 희망을 위해서. 당신 자신을 위해서!!

사쿠라가오카 중앙 병원 – 밤

마리아: …….

남자 목소리: 어째서? 이런 곳에.

마리아: …….

이누가미: 그 몸으로 밤바람을 맞으면 위험해.

마리아: 당신이야말로, 어째서? 달밤에 산보를?

이누가미: 훗… 담배는 밖에서 피워야 된다고 해서. 역시 병원이란 곳은 싫어….

마리아: 후후훗.

이누가미: 후우— 잘 쉬어. 다카코 원장에게는 잘 부탁해 두었으니까. 저렇게 보여도 솜씨는 초일류급이야.

마리아: 오랫동안 알았나 보죠?

이누가미: 응. 처음 만난 건 그녀가 아직 고등학생일 때였지.

마리아: 그녀… 이상한 힘을 갖고 있어요.

이누가미: 세계에서도 다섯 손가락 안에 들어갈 정도로 실력이 좋은 심령 치료사지. 이 병원의 존재를 안 로마 법왕이 기적 인정서를 줄 정도였으니까.

마리아: 왜… 나를 구해주었죠?

이누가미: …….

마리아: 왜 그대로 놔두지 않았어요?

이누가미: …….

마리아: 나는 타츠마를 죽이려 했어요…. 당신을 지키려 했던 것을 빼앗으려 했죠. 그런데….

이누가미: 아무 것도 아니야…. 당신을 도와주고 싶어서 도와준 거야. 다른 의미는 없어. 살아 있으면 잃어버린

애연가인 이누가미는 밖에 나와서 담배를 피고 있다

무엇가를 발견할 수 있지. 살아 있으면 잊어버릴 수도 있어. 그것이 슬픈 기억이라고 하더라도….

마리아: 나는 잊을 수 없어요.

이누가미: 병실로 돌아가지. 우선 부상을 치료해야 돼….

마리아: 살아 있으면 무엇을 발견할 수 있다는 거야…. 나는 인간을 용서할 수 없어. 절대로….

회상

마리아: 한번 더 강한 염원이 도달하면 곧 여기도 무너져. 당신에게는 해결해야 할 일이 있지? 모두 너를 기다리고 있어. 나도 이제 가봐야 해. 이 건물과 함께…. 타츠마— 안녕—.

신주쿠 중앙공원 – 심야

젊은 여자: 하아, 하아— 후, 겨우 도착했군.

남자: 쿠쿠쿠….

젊은 여자: 앗!!

남자: 왜 그래? 그렇게 놀랜 얼굴로….

젊은 여자: 앗, 당신은 누구!?

남자: 누구—? 내가 누구냐고? 쿠쿠쿳… 아하하하하!! 정말 걸작이군. 자, 들어볼까. 넌 누구지? 우리들 인간 사회에 숨어들어 온 넌.

젊은 여자: 무, 무슨 말을 하는 거야.

남자: 호… 이 기와 독특한 냄새.

젊은 여자: 오, 오지 마!!

남자: 망자(亡者), 프랑스어로 레프넌트라고 하지. 다시 돌아 온 자. 사후 어떤 계기로 이 세계로 다시 돌아 온 자. 그 중에는 돌아 온 것조차 모르는 것 자도 있지. 내 직업은 너희들 같은 사람이 아닌 자를 처리하는 것이다.

고스트 버스터

젊은 여자: 몸이.

남자: 쿠쿠쿠… 지옥에나 떨어져라.

젊은 여자: 싫어…. 몸이 녹는다….

남자: 8년만에 돌아온 일본이… 이런 괴물로 가득 차 있다니…. 재미있군.

사쿠라가오카 병원 – 다음날

이누가미: 마리아, 자고 있어…?

이와야마: 그래. 약을 먹고 잘 자고 있어.

이누가미: 그래… 우리같은 자들에게도 효과가 있다니. 이곳의 약은 대단하군.

이와야마: 티벳에서 가져 온 거야. 특수한 약초를 조합한 것이니까.

이누가미: 훗, 그렇군.

이와야마: 그러나 흡혈귀라는 것은 태양에 노출되면 재가 될 텐데.

이누가미: 훗. 흡혈귀가 태양광선에 재가 되는 것은 영화나 잡지에서나 나오는 이야기지. 블럼·스토커의 소설을 읽은 적은 없어? 드라큘라 백작도 낮에 돌아다닌다고.

이와야마: 흠.

이누가미: 그것보다도 걱정스러운 것은 그녀의 정신적인 문제야.

이와야마: 정신적인 문제?

이누가미: 그래. 마리아는 자신을 죽이려는 자를 찾고 있어….

이와야마: 뭐라고…?

이누가미: 동족을— 가족과 사랑하는 사람을 인간에게 빼앗긴 그녀는 긴 시간을 증오와 복수로 살아 왔어…. 오직 인간을 처단하려는 생각으로…. 기회를 노리면서 인간 사회로 몸을 숨겼지. 자신의 정체를 숨기면서…. 하지만 그녀는 인간 사회에 너무 노출되었어…. 인간들과 접촉하면서 그녀는 모순에 빠졌지. 인간에게 복수하고 싶은 자신과 인간을 사랑하기 시작한 자신에게. 그것을 결정하게 된 것이.

이와야마: 그녀석 때문이지?

이누가미: … 히유우와의 싸움에서 그녀는 죽으려 했어.

회상

마리아: 타츠마. 와 주었군. 타츠마…. 진정한 나는 무엇을 선택해야 했을까? 네가 오는 것? 아니면…. 하지만, 이제는… 되돌릴 수 없어…. 저기를 봐. 오늘은 보름달… 빨간 보름달이 마음을 적시고 광기로 유혹하고 있어…. 그런 밤이야…. 타츠마… 오늘밤 너를 부른 것은 교사로서가 아니야…. 나는, 나는, 너를….

타츠마를 사랑한 마리아

사쿠라가오카 중앙 병원

이누가미: …….

이와야마: 모리히토….

이누가미: 그녀를 죽게 내버려 둘 수는 없어…. 절대로.

이와야마: ……약속인가. 너를 구했던 그 여자와의.

이누가미: 나는, 그날 약속했어. 이 도쿄를 지키고 아무도 죽게 내버려두지 않겠다고.

이와야마: 너는 정말 그때 그 모습이군. 그때의 담배 냄새와… 그때의 다정한 눈을 하고 있어. 나를 봐. 나는 좌절에 빠졌지…. 이런 모습으로 사람을 구하는 것은 의미가 있을까…라고. 이 도쿄는 음기로 넘치고 있어. 사람의 마음은 병들고 도시는 무너지고 있어. 나는 너처럼 강하게 살 수 없어.

이누가미: 싫다면 그만 둬도 좋아.

이와야마: 응…?

이누가미: 네가 선택한 길이다…. 그 길을 바꾸는 것도 네 자유야. 영적 치료에 필요한 다량의 기를 얻기 위해

너는 그 모습을 유지해야 돼. 그것이 어떤 고달픈 선택인지 나도 알고 있어.

이와야마: 모리히토….

이누가미: 누구도 강요할 수 없어.

이와야마: 냉정하군…. 모리히토, 나는.

이누가미: 나는 누구도 사랑할 수 없는 남자다. 나는… 한 시대에만 머무를 수 없어. 오랫동안 살고 많은 죽음을 본다. 그것이 무한의 생명을 갖고 있는 나의 숙명인 거야…. 그럼 나는 학교로 돌아가지. 무슨 일이 있다면 연락해.

이와야마: …….

이와야마의 젊었을 때 모습

사쿠라가오카 병원 - 저녁

마리아: 여기는… 입원해 있었나? (나는 무슨 짓을 한 거지? 이런 곳에서. 인간에게 복수하겠다고 맹세했는데…. 그 목적도 이루지 못한 채)

마가미 학원 1층 복도

이누가미: 무엇을 원하지?

마리아: 후후훗… 그렇게 무서운 얼굴 하지 말아요. 나는 《힘》이 필요할 뿐. 대지에, 이 건물 지하에 잠든 커다란 《힘》이….

이누가미: 《힘》이라고?

마리아: 그래요. (세계에는 각지에 강력한 자기장(磁氣場)처럼 《힘》을 발생시키는 장소가 있지. 그 장소에는 초목이 무성하고, 물은 흘러 넘쳐서, 그 국가는 번영하게 되지. 인간뿐만 아니라 《밤과 어둠》의 자들도 그 장소를 찾아서 싸우고 있어. 그 커다란 《힘》을 동양에서는 《기》라고 부르지. 그리고 그 《힘》을 손에 넣은 자는 삼라만상을 지배할 수 있다고 해.)

이누가미: 그런 것을 손에 넣어서 어떻게 하려고?

마리아: 후후훗… 글쎄, 어떻게 하지? 우선 인간을 근절시키는 것도 나쁘지 않군요.

이누가미: 바보같은….

마리아: 그래요…. (나는 인간을 용서할 수 없어…. 인간은 나에게서 모든 것을 빼앗았어…. 가족도, 그리고 사랑하는 사람도, 돌아갈 장소까지도….) 당신이라면 알겠지? 오랜 역사 속에서 우리가 얼마나 박해를 받았는지를.

이누가미: …….

마리아: 하루라도 잊은 날이 없었지. 불에 타죽은 동료의 모습을. 용서할 수 없어…. 우둔하고 욕심많은 인간을. 절대로. 인간은 이 세계의 지배자가 되기 위해 너무 욕심을 부리고 있어. 낮과 밤, 빛과 암흑이 공존하는 이 세계에서 인간은 너무나 빈약한 존재야.

이누가미: 마리아… 인간은 약하기 때문에 인간인 것이야.

마리아: 그래서 무엇을 해도 용서할 수 있다는 뜻은 아니지. 그 악한 마음을 갖고 있는 인간 때문에 불행해지는 자도 있어. 인간의 그 빈약한 마음 때문에, 소중한 것을 잃어버린 자들도 있어.

이누가미: 모든 인간이 그렇지 않다는 건 너도 알고 있을 거야. 내 이야기를 이해할 수 있겠지….

마리아: 몰라요. 그래, 나는 몰라. 나는 알아서는 안돼.

이누가미: … 분명, 사람은 약하다. 하지만 지켜야 할 것이 있다면 강해지는 생물이지.

마리아: 그것이 사랑이라고? (하지만 이것을 인정해서는 안돼. 이것을 인정하면 내가 지금까지 살아 온 의미가 없어져. 내 생각이 거짓이 돼….) 당신 입에서 사랑이라는 단어가 나오게 될 줄은 생각치도 못했어요.

이누가미: …한번 더 생각해봐.

마리아: (왜, 그런 슬픈 눈을 하는 거지? 왜 당신이 인간을 보호하는 거야? 왜….)

세계 각지에는 힘의 원천인 자장이 발생하고 있다

마리아를 설득하는 이누가미

사쿠라가오카 중앙 병원

마리아: …… 왜, 나를 구해준 거지….

남자: 저기, 죄송합니다.

마리아: —응?

남자: 여기가 마리아 · 알카드씨의 방입니까?

마리아: 네…. 제가 마리아인데요.

남자: 그렇습니까? 그렇다면 잘됐군요. 찾았군요.

마리아: ……?

남자: Miss. 뱀파이어.

마리아: 윽!!

남자: ……쿠쿠쿳… 아하하하하. 잠깐 기를 숨겼더니 알아채지 못하다니. 불사신인 흡혈귀도 습격에는 이길 수 없나 보군. 쿠쿠쿳… 마리아의 목을

마리아를 처리하러 온 헌터

가지고 가면 굉장한 보상금이 나오지. 아하하하!!

마리아: 마녀와 악마를 전문적으로 사냥하는 조직이 있다는 것을 들었는데….

남자: 호… 졸개들과는 틀리군. 핫!!

마리아: 후후훗….

남자: 도망쳤나…. 옥상인가—.

사쿠라가오카 병원 - 옥상

남자: 황혼은 낮과 밤의 공간. 마물이 움직이기 시작하는 시간. 너희들 암흑의 자들이 나오는 시간이다. 그렇지? Miss. 뱀파이어.

마리아: 어디를 쏘고 있지? 《M+M 기관》의 《사냥꾼》들도 실력이 떨어졌군. 그 정도의 실력으로 내가 죽을 수 있다고 생각해?

남자: 쿠쿠쿳… 몰라 봤군. 인사가 늦었어. 이단 번문회에서 파견된 쿠르스(來須) 카루야(狩夜)라고 한다. 번문회의 명령으로 마리아·알카드, 너를 죽이려 한다.

마리아: 후후훗, 가능할까?

쿠르스: 시험해 볼까?

마리아: 웃!! 이, 이것은—!!

쿠르스: 아까 공격한 탄환은 너를 향한 게 아니야. 백마술을 위해서 발사한 것이지.

마리아: 몸이….

쿠르스: 그것은 옛날부터 흡혈귀의 움직임을 봉할 때 사용된 거지. 고위의 흡혈귀라도 그 술에서 빠져 나올 수는 없을 걸.

마리아: —웃!!

쿠르스: 쿠쿠쿳…. 병원사람들이 알지 못하게 결계를 쳐 놓지.

마리아: …….

쿠르스: 지금은 모두 자고 있으니까 빨리 처리하지. 안녕.

남자 목소리: 이 병원의 방범시설도 쓸모 없군.

쿠르스: 엇!!

이누가미: …….

쿠르스: 이누가미….

이누가미: 오랜만이군, 쿠르스.

쿠르스: 당신은 왜, 여기에….

이누가미: 이상해서 올라오니 정답이었군,

쿠르스: …변함없이 사람의 등 뒤로 잘도 오는군.

이누가미: 흥. 당신이야말로 어디든지 숨어들어 오지.

쿠르스: 호… 사람의 탈을 쓴 늑대 주제에 잘도 주절대는군.

이누가미: 그 상처는 어떻게 된 거지? 고양이가 할퀸건가?

쿠르스: …….

마리아: 이누가미 선생….

이누가미: 기다려. 지금 구해주지.

쿠르스: 재미있군…. 모두 없애주지.

이누가미: 이번에는 뺨의 상처로 끝낸다고 생각하지 마.

마리아: 기다려.

이누가미: 응…?

마리아: 내가 상대할 거예요. 이 남자는 나를 죽이려 왔어요. 그러니… 내가 상대하죠.

이누가미: 하지만 당신은….

쿠르스: … 칭찬할만한 마음씨군. 그러고는 괴물이라고 할 수 없겠는걸. 다시 태어난다면 인간으로 환생해라. 쿠쿠쿳….

마리아: …….

이누가미: 마리아….

쿠르스: 그럼 즐겨볼까?

옥상에서의 결투

[SIM MODE]

아군: 마리아

적군: 쿠르스

마리아와 쿠르스의 일대일 상황이다. 쿠르스는 자동회복이 되기 때문에 장기전으로 가면 불리하니 빨리 끝내야 한다. 마리아의 장거리 공격인 암흑의 날개(闇の翼)를 제대로 사용하기 위해서는 쿠르스를 벽으로 몰아서 공격해야 한다. 그리고 옆이나 뒤에서 공격하자. 아니면 크리티컬이 나오기를 바라던지. 두 번째 공격에서는 거의 크리티컬이 나오면서 200 이상의 대미지를 주는 것 같다. 참고로 쿠르스의 공격은 마리아에게 60정도의 피해와 독을 추가로 입힌다.

1 대 1 대결이다

[ADV MODE]

마리아: 형편없는 녀석이군. 평생 병원에서 살게 해 주지.

이누가미: 안심하지 마. 아직 끝난 게 아니야.

마리아: 에?

쿠르스: 그렇지.

마리아: 웃!!

쿠르스: 그래, 그대로 있어. 움직이면 가슴이 날아가 버리니까.

마리아: 도대체, 왜….

쿠르스: 헤헤헤, 왜 내가 움직일 수 있는지 궁금하지? 불사신은 너희들만이 갖고 있는 것이 아니야.

이누가미: 외법(外法)인가….

쿠르스: 아니. 그런 형편없는 것에 손을 내밀 정도로 간이 크지 않지. 위법이지만 이녀석을 사용했지. 우리 창고에 있던 것으로 수정의 결정체에서 만들어진 영약이지.

이누가미: 《디프너의 나무》인가. 재생능력이 있다고 들어 본 적이 있지만 처음 보는군.

쿠르스: 정말 잘 아는군. 나도 설마 여기까지 효험이 있을 줄이야 생각도 못했지.

마리아: …….

쿠르스: 뭐, 여하튼 형세는 역전됐군. 어떻게 할까? 《야마족》의 제군들.

이누가미: …….

마리아: 죽여….

쿠르스: 응…?

마리아: 나를…죽이라고.

이누가미: 마리아….

마리아: 그것이 너희들 인간의 희망이지? 너희들 인간은 우리에게서 모든 것을 빼앗았어. 나에게는 이제 돌아 갈 집도 없어…. 기다리고 있는 동료도 없어….

쿠르스: 장난하지 마!! 그렇다고 내가 동정할 것 같아? 너희 일족이 무슨 짓을 했었는지는 알겠지!! 죽이고, 먹고, 너희들이 우리 인간에게 한 짓을 잊었다고는 말 못할 걸. 내 아내도 그렇게 죽었어!! 너희들에게!! 우리 인간과 너희들과의 역사는 살의의 역사다. 어느 한쪽이 없어질 때까지 게임은 끝나지 않아. 나는 너희를 죽인다!! 절대로 용서할 수 없어!! 죽이고, 또 죽여서 언젠가는 뿌리를 뽑을 거야. 이게 내 답변이다. 잊지 마, 괴물들. 말해 두지만 나에게는 정이란 없어. 안녕.

이누가미: 기다려, 쿠르스!!

쿠르스: 쿳….

마리아: 당신….

이와야마: 무슨 이유가 있는지 모르겠지만 내 병원에서 멋대로 굴지 말라고.

이누가미: 다카코….

쿠르스: 당신…, 여기 사람들은 모두 자고 있었을 텐데….

이와야마: 흥. 그런 저질의 법술에 내가 걸려 들 것 같아?

쿠르스: 당신은, 도대체….

이와야마: 나는 이 병원의 원장이다. 당신도 우리 병원에 입원할 거야?

쿠르스: 쿠쿠쿳.

이누가미: 움직이지마. 움직이면 볼에 구멍을 만들어 주지.

쿠르스: 쿳….

이누가미: 이것으로 3 대 1. 또 형세가 역전됐군. 이대로 계속할거야? 아니면 얌전하게 돌아갈 거야? 어떻게 할거지? 쿠르스.

쿠르스: 이누가미, 당신….

이누가미: 빨리 대답해. 나는 지금 손가락이 떨려. 언제 이 손가락이 방아쇠를 당길지 몰라….

쿠르스: …… 쿠쿳….

이와야마: 뭐가 그렇게 웃기지?

쿠르스: 아니… 모두 괴물 한 마리를 지키기 위해 얼굴색까지 변하다니….

이와야마: …….

쿠르스: 이 세계는 우리들 인간의 것이다. 괴물들이 커다란 얼굴로 돌아다니는 장소가 아니야. 없어져야 하는 것이지.

이와야마: …사라져야 하는 것은 인간이 아닐까?

쿠르스: 뭐라고….

이와야마: 인간은 그 긴 역사 속에서 많은 목숨을 빼앗았다. 동물들은 물론 같은 인간의 목숨조차도. 마치 이 세계의 지배자인양 다른 생물들을 없애 버렸다. 인간은 다른 동물을 죽일 권리가 있는가? 나 같은 직업을 갖고 있으면 이렇게 생각하지. 언젠가 인간은 그 대가를 치를 날이 올 것이라고….

쿠르스: 쿠쿠쿳… 누구에게? 신인가? …신은 없어.

이와야마: 어라? M+M기관에 속한 당신이 그런 말을 해?

쿠르스: 그래… 신은 없어. 없으니까 내 아내는 죽었고 괴물이 설치고 있는 거야. 신이 없으니 인간인 내가 대신 처벌할 수밖에. 그렇게 하지 않으면 아내가 떠오르지 않아…. 나는 이 몸이 없어질 때까지 괴물들을 처리할거야!!

이누가미: 쿠르스—!!

쿠르스: 《염》이여!!

이누가미: 쿳—!?

쿠르스: 오늘은 그냥 넘어가지. 하지만 인간을 우습게 보지마…. 기회가 된다면 다시 만나자고! 아하하하!!

이누가미: …도망갔나?

이와야마: 둘 다 괜찮아?

이누가미: 나는 괜찮아. 그것보다 마리아가 상처를 입었어.

마리아: 아파….

이누가미: 마리아.

이와야마: 상처에서 피가 흘러나오고 있어… .

마리아: …전신이 탈 것같이 …뜨거워. 마치…불에 데워지듯이….

이와야마: 이것은 《정염(靜炎)》이라는 것으로 악마와 마녀를 없애기 위한 불이야. 유럽에서는 특히 흡혈귀 퇴치용으로 쓰였지.

마리아: 불…꽃….

이와야마: 기다려. 지금 조치를 취할 테니까.

마리아: 필요… 없어요….

이와야마: ……?

마리아: 이대로 죽고 싶어…. 그 사람한테는 죽어도 좋아.

이와야마: 바보 같은 말 하지마.

마리아: 이제… 싸우는 건… 싫어. 누군가의 목숨을 뺏는 것은 싫어…. 나는 그 사람처럼 증오만으로는 살 수 없어. 복수만으로도 살아 갈 수 없어… 피곤해. 그래서… 이제 잠을 자면.

이누가미: …… 마리아… 당신은 타츠마의 미래를 보고 싶지 않아?

마리아: …… 그래요. 그 아이들의 미래에— 나는 《양과 음》의 공존을 꿈꾸고 있는지도 몰라…. 그 아이들을 잘 부탁해요…

이누가미: 그러면 계속 살아갈 거야? 다카코— 마리아의 치료를 부탁해.

마리아: …이누가미…선생.

이와야마: 그래. 치료실로 데려가지. 당신은 너무 지쳤어.

마리아: … 왜 나를 도우려 하죠? 나는….

이누가미: 나는 학교로 돌아가지. 뒤를 부탁해.

이와야마: 그래. 맡겨두라고.

이누가미: 그럼.

마리아: …당신도 저 사람도 바보야…. 왜 나에게 그토록 다정한 거지? 나는 당신들의 적이었던 여잔데. 그런데 왜….

이와야마: 어리석은 소리하지마. 여기는 병원이지? 병원은 상처를 치료하는 것만이 일이 아니야. 마음을 치료하는 것도 병원의 일이지.

마리아: …….

이와야마: 자, 병실로 돌아갈까? 안심해. 방어 장치는 레벨 A로 이행시켰으니까. 《영적 장벽》은 후지산에 버금

디프너의 나무로 만든 결정체

그의 아내는 야마에게 죽은 것이었다

이와야마의 필살기

또다시 형세는 역전이 되고…

가지. 우선 그 상처를 치료해야겠지. 감사하다고 말하고 싶다면 이누가미에게 말해. 당신을 구하고 싶다고 한 것은 그 남자이니까.

마리아: …… 그래요. 당신은… 아니에요… 고마워요.

다음날 나리타 국제 공항 로비

이와야마: 정말로 갈 거야?

마리아: 네. 이제 정했어요.

이와야마: …그렇군. 하지만 솔직히 말해 당신 몸은 엉망이야. 원인은 모르겠지만 《기》가 없어졌기 때문일거야.

마리아: …… 《힘》이 쇠약해졌다는 것은 알고 있어요…. 하지만 결정한 일이에요.

이와야마: 결심이 굳은 것 같군. 고향으로 돌아 갈 거야?

마리아: 아니요…. 거기에는 돌아갈 수 없어요. 중국에 가요.

이와야마: 중국…? 곤륜산에 가는 거야?

마리아: …그래요. 《곤륜》이라면 이 흉터를 치료할 방법이 있을 거예요. 그리고 생각해 볼 일도 있고…. 인간과 사람 이외의 존재— 살아가야 할 모든 것… 삼라만상의 살아 있는 것을….

이와야마: …그래. 그럼 나에게 더 이상 당신을 붙잡을 이유는 없지. 잘 가, 중국으로.

마리아: …….

이와야마: 그런데 아무한테도 말하지 않고 가도 괜찮아?

마리아: …네. 고마워요…. 여러 가지로. 그럼….

이와야마: …… 당신, 반드시 일본에 돌아 와야해.

마리아: 돌아오라고…?

이와야마: 그래. 여기에는 당신의 동료가 있으니까. 그리고 당신을 걱정하는 녀석들도 있고.

마리아: …… 그래요. 여기는 내 고향이니까요. 때가 되면 돌아올게요.

이 도쿄로.

쿠르스: ……《곤륜》인가….

남자 목소리: 쫓아가지 않아도 괜찮아?

쿠르스: —읏!!

이누가미: 정말 우연이군. 이런 곳에서 만나다니.

쿠르스: …칫.

이누가미: 다친 팔은 아프지 않아?

쿠르스: 흥. 보내도 괜찮아? 저 상처로 《곤륜》에서 살 수 없을걸.

이누가미: 마리아가 결정한 길이다. 내가 방해할 수는 없어.

쿠르스: …….

이누가미: 너야말로 쫓아가지 않아?

쿠르스: 흥. 이런 상처 입은 손으로 총을 쏘면 죄 없는 일반 시민에게 맞을 수도 있으니까.

이누가미: 훗… 그렇다면 다행이다.

쿠르스: 칫. 하지만 다음은 이렇지 않을걸. 저 여자도 너도 적당한 곳으로 보내주지. 보름달에는 주의하라고.

이누가미: 훗. 너야말로 어둠에는 접근하지 말라고. 언제라도 죽은 내 동료들의 망령이 너를 암흑 속으로 잡아갈지 모르니까. 그럼 나는 슬슬 가봐야지. 그녀가 무사히 떠나는 것을 보러 온 것뿐이다. 게다가 나는 매우 바쁘지. 그럼.

쿠르스: 당신이야말로 그녀를 쫓아가야 하지 않아?

이누가미: 훗, 우리에게는 무한한 시간이 있다. 언젠가는 다시 만나게 될 거야.

마리아를 마음속으로 배웅하는 둘

보너스 공략 – 도쿄 마인 학원 검풍첩

「농기담」에서 외전을 즐기기 위해서는 「검풍첩」의 세이브 데이터가 필요하다. 도쿄 마인 학원 검풍첩은 스토리가 진행되는 어드벤처 모드(ADV MODE)와 캐릭터를 조작하여 전투를 벌이는 시뮬레이션 모드(SIM MODE)를 반복하면서 진행한다. 안정감 있게 진행하기 위해서는 초반에 동료가 되는 중심 인물인 아오이, 쿄이치, 코마키, 다이고를 주로 키워야 한다. 그리고 이들이 어느 정도 레벨이 오르면 다른 캐릭터로 바꾸면서 함께 레벨을 올리자. 그리고 밑에 설명한 방진기는 공격력도 우수하지만 호감도를 올리기 위해서도 매우 중요한 기술이다. 방진기는 한 스테이지에서 한 번밖에 사용할 수 없으며, 방진기를 사용하기 위해서는 해당 캐릭터가 적에게 모두 접근하여야 사용할 수 있다.

외전을 즐기기 위해서는 검풍첩의 데이터가 필요하다

방진기 일람

방진기명	공격력	속성	발동에 필요한 캐릭터
사신방진(四神方陣)	220	광	다이고, 키사라기, 아란, 마리
요마절복방진(妖魔折伏方陣)	175	광	미사토, 히나노, 마이조노
이견팔방진(里見八方陣)	250	광, 암	쿄이치, 코마키, 다카미자와, 우라미츠, 시구레, 키리시마, 류, 미부
요화삼방진(妖華三方陣)	150	매료	다카미자와, 후지사키, 후요
아수라 활살진(阿修羅 活殺陣)	150	기	쿄이치, 키리시마
가선・앵취설(歌仙・櫻吹雪)	125	매료, 수면	마이조노, 히라사카
부동금인궁진(不動禁仁宮陣)	150	석화	다이고, 시구레
빅뱅 어택(ビッグバンアタック)	200	화	아카이, 쿠로사키, 혼고
음양 영부진(陰陽靈符陣)	150	주문	무라사메, 미카도
사하스랄라(サハスラーラ)	150	기	주인공, 쿄이치, 다이고
영가・검내무(靈歌・劍乃舞)	125	-	키리시마, 마이조노
영보오색방진(靈寶五色方陣)	200	광	주인공, 미사토, 키사라기, 유키노, 미카도
애쉬 스톰(アッシュストーム)	125	화	아란, 마리
진・아수라 활살진(眞・阿修羅 活殺陣)	175	기	쿄이치, 키리시마, 류
드래곤 플레티너스(ドラゴンプラチナス)	150	광	우몬, 아란
비점마방진(秘占魔方陣)	150	석화	류, 미카도
이 비점마방진(裏 秘占魔方陣)	150	주문	우라미츠, 류, 미카도
무신용격진(武神龍擊陣)	175	마비	시구레, 미부
도원극락진(桃源極樂陣)	200	매료	쿄이치, 미사토, 코마키, 여성×5
요마절복방진(妖魔折伏方陣)	175	광	미사토, 유키노, 마이조노
영보오색방진(靈寶五色方陣)	200	광	주인공, 미사토, 키사라기, 히나노, 미카도
도원극락진(桃源極樂陣)	200	매료	미사토, 코마키, 아란, 여성×5
황룡선등진(黃龍善籐陣)	100	광, 마비	주인공, 미사토
M・빅뱅 어택(M・ビッグバンアタック)	225	화, 혼란	아란, 아카이, 쿠로사키, 혼고
쌍용나선각(龍螺旋脚)	200	마비, 암	주인공, 미부
아포칼립스・켈프(アポカリプス・ケルプ)	125	광, 화	미사토, 마리
음양부술・십이신장(陰陽符術・十二神將)	100	주, 암, 매료	미카도, 후요
육망마법진(六芒魔法陣)	175	흡수, 암	쿄이치, 다이고, 우라미츠
춘뇌의 춤(春雷の舞)	125	뇌, 마비	우몬, 유키노
자룡결광방진(紫龍 光方陣)	150	암	키사라기, 미부, 무라사메
주언강령진(呪言降靈陣)	150	주술	다카미자와, 우라미츠
염의 검(炎の劍)	125	화	마리, 키리시마
황천미부진(黃泉迷符陣)	150	암, 화	주인공, 히라사카
프레임・스나이퍼(フレイム・スナイパー)	175	화	코마키, 아란
빅뱅 어택・I(ビッグバンアタック・I)	250	화, 혼난	아란, 아카이, 쿠로사키, 혼고, 류
누앵우화방진(樓櫻友花方陣)	100	광, 매료	미사토, 코마키

마리아와 데이트를 위해서

「농기담」의 외전 제 7화를 플레이하기 위해서는 「검풍첩」 21화에서 마리아와 데이트를 해야 한다. 마리아와 데이트를 하기 위해서는 다음과 같이 진행을 하면 된다.

우라미츠와 함께 꽃구경을 가지 않으면 그 자리에서 마리아가 검귀에게 잡히는 이벤트가 발생한다. 여기에서는 "도망가(逃げて)"에 대한 대답으로는 [예]로 대답하자.

마리아와 호감도가 높다면 직원실로 호출된다. 여기에서 마리아의 질문인 "힘의 원천은 무엇인가"에 대해 [예]로 대답하자.

역시 마리아와 호감도가 높으면 강렬한 수영복을 입고 나오는 마리아를 만날 수 있다.
수영장에서 마리아와 만나면 [예]나 [회]로 대답.

위험에 처한 마리아의 "도망가(逃げて)"에 대한 대답으로 [예]를 선택한다.

17화

마리아가 주인공을 불렀을 때 쿄이치와 함께 가지 말자. 주인공 혼자 가면 "마리아에게 사실을 말한다(マリアに事實を話なす)", "말하지 않는다(話さない)" 중 하나를 선택해야 하는데 마리아에게 사실을 말하는 것을 선택하자.

쿄이치가 데이트에 대해서 설명해 주면 마리아를 선택하자.

제 1화 전학생(轉校生)

[1화의 흐름]

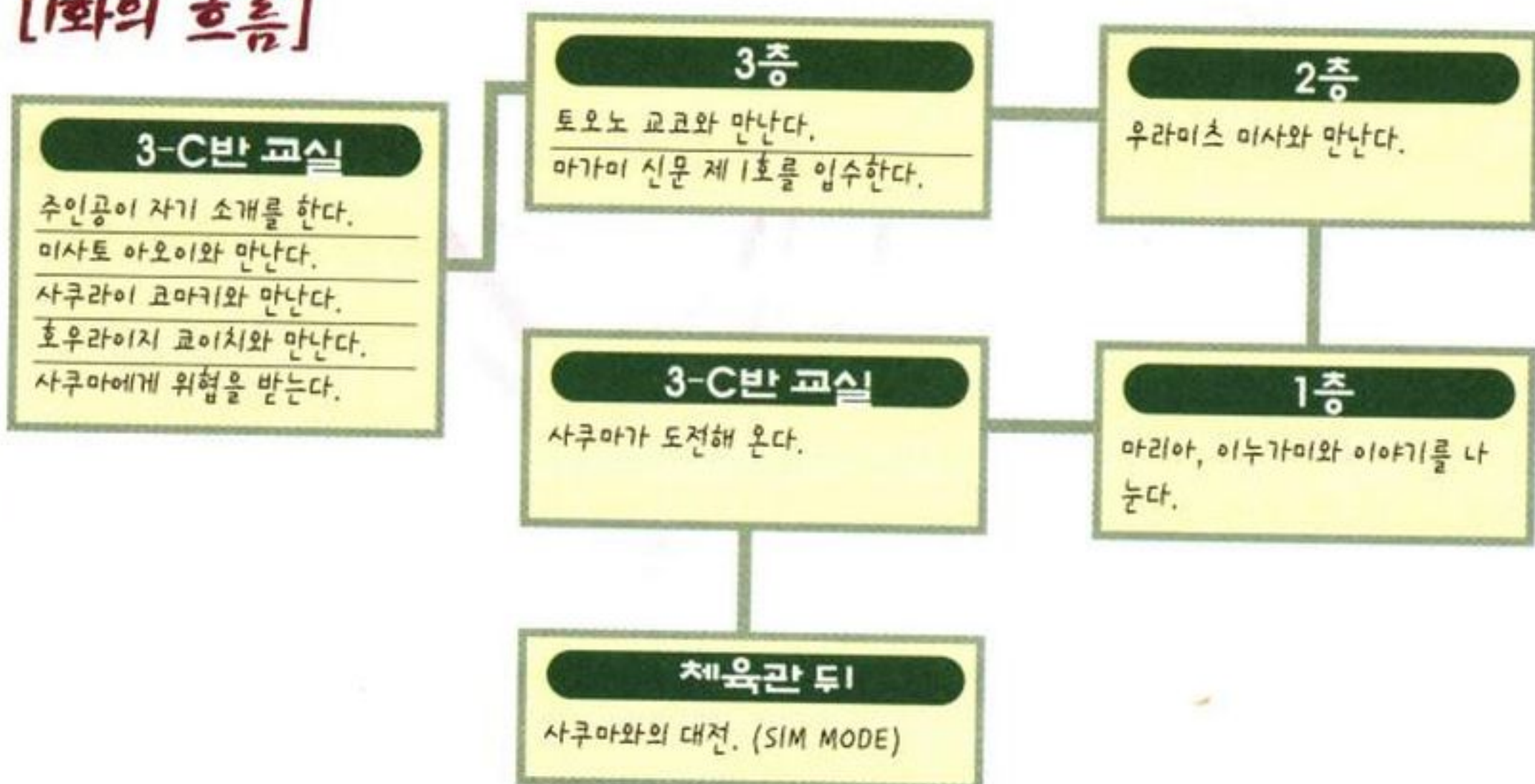
3-C반 교실
- 주인공이 자기 소개를 한다.
- 미사토 아오이와 만난다.
- 사쿠라이 코마키와 만난다.
- 호우라이지 쿄이치와 만난다.
- 사쿠마에게 위협을 받는다.

→ **3층**
- 토오노 쿄코와 만난다.
- 마가미 신문 제 1호를 입수한다.

→ **2층**
- 우라미츠 미사와 만난다.

→ **1층**
- 마리아, 이누가미와 이야기를 나눈다.

→ **3-C반 교실**
- 사쿠마가 도전해 온다.

→ **체육관 뒤**
- 사쿠마와의 대전. (SIM MODE)

[ADV MODE]

처음에 만나는 아오이에게는 〔우〕나 〔동〕으로 우호적으로 대응하자. 우호적이라고 하더라도 〔애〕 등으로 너무 빨리 접근하게 되면 오히려 평가가 낮아지게 되므로 주의해야 한다. 코마키에 대해서는 〔동〕이나 〔우〕로 접근하는 것이 좋으며, 아오이와 코마키에 대해서 어떻게 생각하는가에 대한 질문에는 확실하게 대답하자. 계속해서 등장하는 쿄이치도 〔동〕이나 〔우〕 등의 우호적인 태도를 취하자. 점심시간에 쿄이치와 함께 학교 내부를 둘러보는 순서는 정해진 것이 없다. 다소 이벤트가 변화하지만 게임이 크게 변화할 정도는 아니다.

[SIM MODE]

사쿠마와의 싸움은 쉽게 이길 수 있다. 연습 스테이지라고 생각하고 조작법 등을 익히는데 주력하자. 우선 부하로 등장하는 불량배에 대해서는 경험치를 위해서 주인공과 쿄이치가 각각 2명씩 처리하는 것이 좋다. 거의 일격에 죽일 수 있을 것이다. 2명이 동시에 접근하면 사쿠마도 무섭지 않다. 주인공인 타츠마는 강력한 기술인 용성각(龍星脚)으로 공격하는 것이 좋다.

제 2화 괴이(怪異)

[2화의 흐름]

구교사
학교 건물 내에서 학생들이 사건에 휘말린다.

3-C반 교실
쿄이치가 같이 집에 가자고 한다.
교코가 취재하러 온다.
다이고가 등장하여 레슬링부로 간다.

레슬링부 부실
다이고와 대화.
다이고와의 1 대 1로 싸운다. (SIM MODE)

3-C반 교실
구교사에서 학생이 실종된다.
마리아가 교무실로 주인공을 호출한다.

직원실
마리아가 여러 가지를 물어 온다.

교내
쿄이치, 다이고, 코마키와 만난다.
3명과 함께 라면을 먹으러 간다.

라면 가게
구교사에서 일어난 사건에 대해 이야기를 나눈다.
아오이가 구교사에서 실종되었다는 말을 듣는다.

구교사
구교사에서 아오이를 발견한다.
박쥐 무리와 싸운다. (SIM MODE)

[ADV MODE]

마리아가 학원생활에 대해서 물어올 때 "문제없어요(問題なし)"라고 대답하면 마리아의 호감도가 오른다. 라면 가게에서 무엇을 주문하는가에 따라 각 캐릭터의 우호도가 변화한다. 첫 번째 메뉴는 쿄이치, 두 번째 메뉴는 코마키, 세 번째 메뉴는 다이고의 호감도가 오른다. 좋아하는 캐릭터에 맞추어 선택하자. 구교사에서 아오이가 쓰러져 있는 것을 발견했을 때 주인공이 일으켜 세우자. 쿄이치, 다이고, 코마키의 호감도가 모두 오른다.

[SIM MODE]

다이고와의 1 대 1 대전은 좁은 링이 무대. 2번째 턴까지 움직이지 말고 다이고가 접근하는 것을 기다리자. 2번째 전투는 박쥐들의 수가 많은 것이 문제인데 가까이 위치한 적은 확실하게 없애면서 전진하자.

제 3화 요도(妖刀)

[3화의 흐름]

신주쿠 중앙 공원
일본도를 갖고 있는 남자가 여성을 습격한다.
수수께끼의 남자가 그 행동을 지켜보고 있다.

3-C반 교실
쿄이치가 꽃구경을 가자고 한다.
다이고의 제안으로 주인공의 환영회도 함께 한다.
교코도 여기에 참가한다.
마가미 신문 제 2호를 입수한다.
퇴원한 사쿠마에게서 재도전을 받는다.

3층
코마키가 우라미츠도 데려가자고 한다.

오컬트부실
우라미츠는 가지 않겠다고 한다.

직원실
마리아에게 꽃구경을 가자고 부탁한다.
6시에 중앙공원으로 모이자고 결정한다.

마가미 학원 정문앞
모두 일시 해산한다.

신주쿠 중앙 공원
아오이와 미리 만난다.
쿄이치와 다이고가 도착한다.
코마키, 교코가 도착한다.
마리아가 도착한다.
환영회를 하는 도중 남녀의 비명 소리가 들린다.
출현한 검귀(劍鬼)와 전투. (SIM MODE)

[ADV MODE]

주인공의 환영회를 겸한 꽃구경을 결정했을 때에는 교코도 데려가는 것이 좋다. 데려가면 마가미 신문 제 2호를 입수할 수 있다. 계속해서 우라미츠에게 권유하지만 결국은 거절당한다. 현지에서 만나자고 결정한 다음 아오이에게 둘이 만나서 함께 가자고 권유할 수 있다. 아오이와의 호감도가 오르기 때문에 반드시 유혹하자. 현장에 도착하면 다른 멤버가 나타나기 전에 아오이와 대화를 나누게 된다. 그녀는 제 2화의 사건에 대해서 불안감을 갖고 있기 때문에 〔애〕 등으로 대답하자. 호감도가 많이 상승한다.

[SIM MODE]

검귀와 싸울 때 아오이는 앞 열에 배치되어 있다. 빨리 동료의 뒤쪽으로 옮겨서 그녀를 보호하자. 보스인 검귀는 매우 높은 공격력을 갖고 있다. 접근하면 일격에 죽으니 원거리 공격으로 처리하자.

제 4화 까마귀(鴉)

[4화의 흐름]

시부야
검은 옷의 남자가 도시를 내려다보고 있다.

3-C반 교실
마리아가 주인공을 찾고 있다고 듣는다.

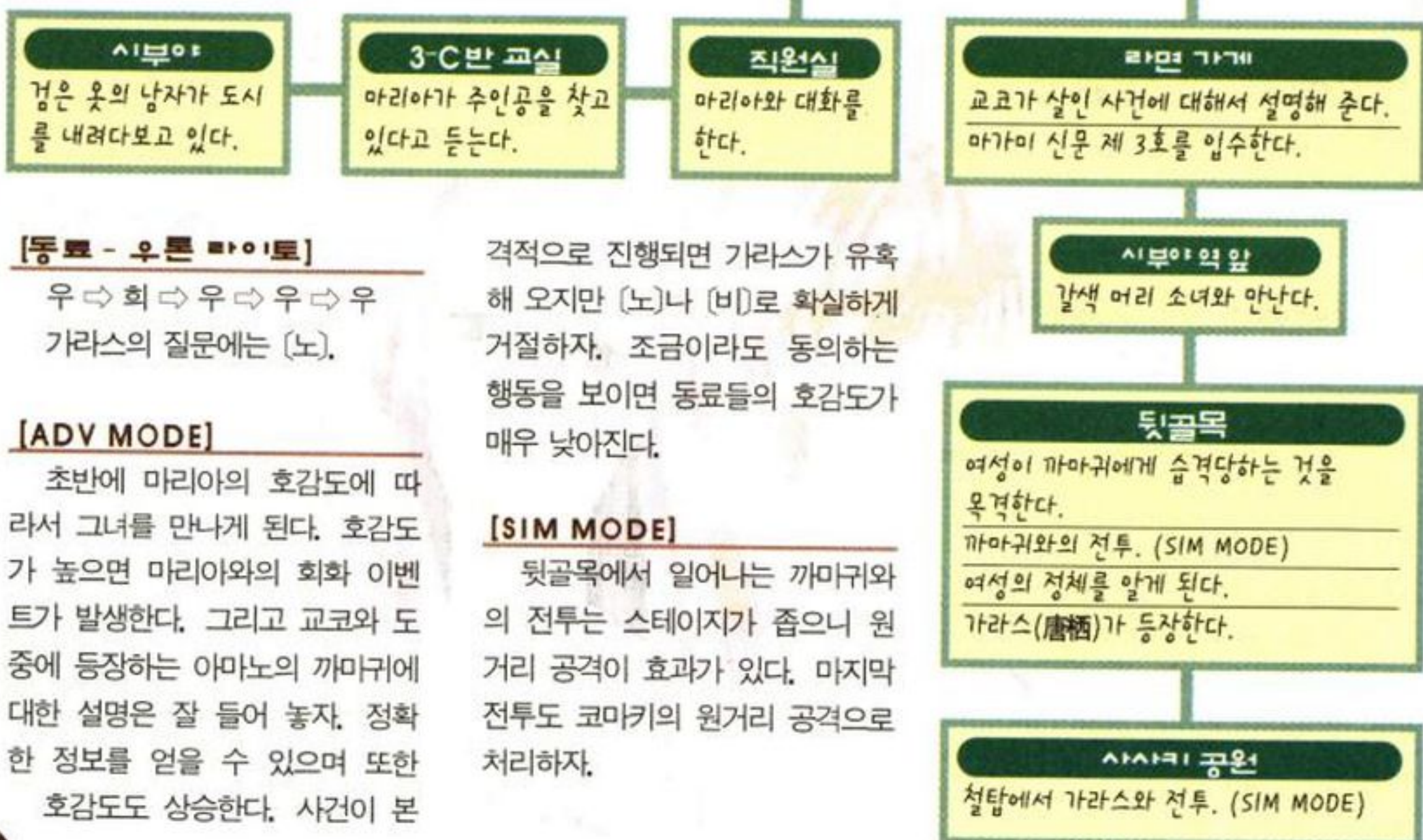
직원실
마리아와 대화를 한다.

3-C반 교실
교코에게서 의뢰를 받는다.

라면 가게
교코가 살인 사건에 대해서 설명해 준다.
마가미 신문 제 3호를 입수한다.

시부야역 앞
갈색 머리 소녀와 만난다.

뒷골목
여성이 까마귀에게 습격당하는 것을 목격한다.
까마귀와의 전투. (SIM MODE)
여성의 정체를 알게 된다.
가라스(唐栖)가 등장한다.

사사키 공원
철탑에서 가라스와 전투. (SIM MODE)

[동료 - 우론 라이토]

우 ⇨ 희 ⇨ 우 ⇨ 우 ⇨ 우
가라스의 질문에는 〔노〕.

[ADV MODE]

초반에 마리아의 호감도에 따라서 그녀를 만나게 된다. 호감도가 높으면 마리아와의 회화 이벤트가 발생한다. 그리고 교코와 도중에 등장하는 아마노의 까마귀에 대한 설명은 잘 들어 놓자. 정확한 정보를 얻을 수 있으며 또한 호감도도 상승한다. 사건이 본격적으로 진행되면 가라스가 유혹해 오지만 〔노〕나 〔비〕로 확실하게 거절하자. 조금이라도 동의하는 행동을 보이면 동료들의 호감도가 매우 낮아진다.

[SIM MODE]

뒷골목에서 일어나는 까마귀와의 전투는 스테이지가 좁으니 원거리 공격이 효과가 있다. 마지막 전투도 코마키의 원거리 공격으로 처리하자.

제 5화 몽요(夢妖)

[5화의 흐름]

아오이의 꿈
수수께끼의 남녀가 아오이에게 악몽을 보여주고 있다.

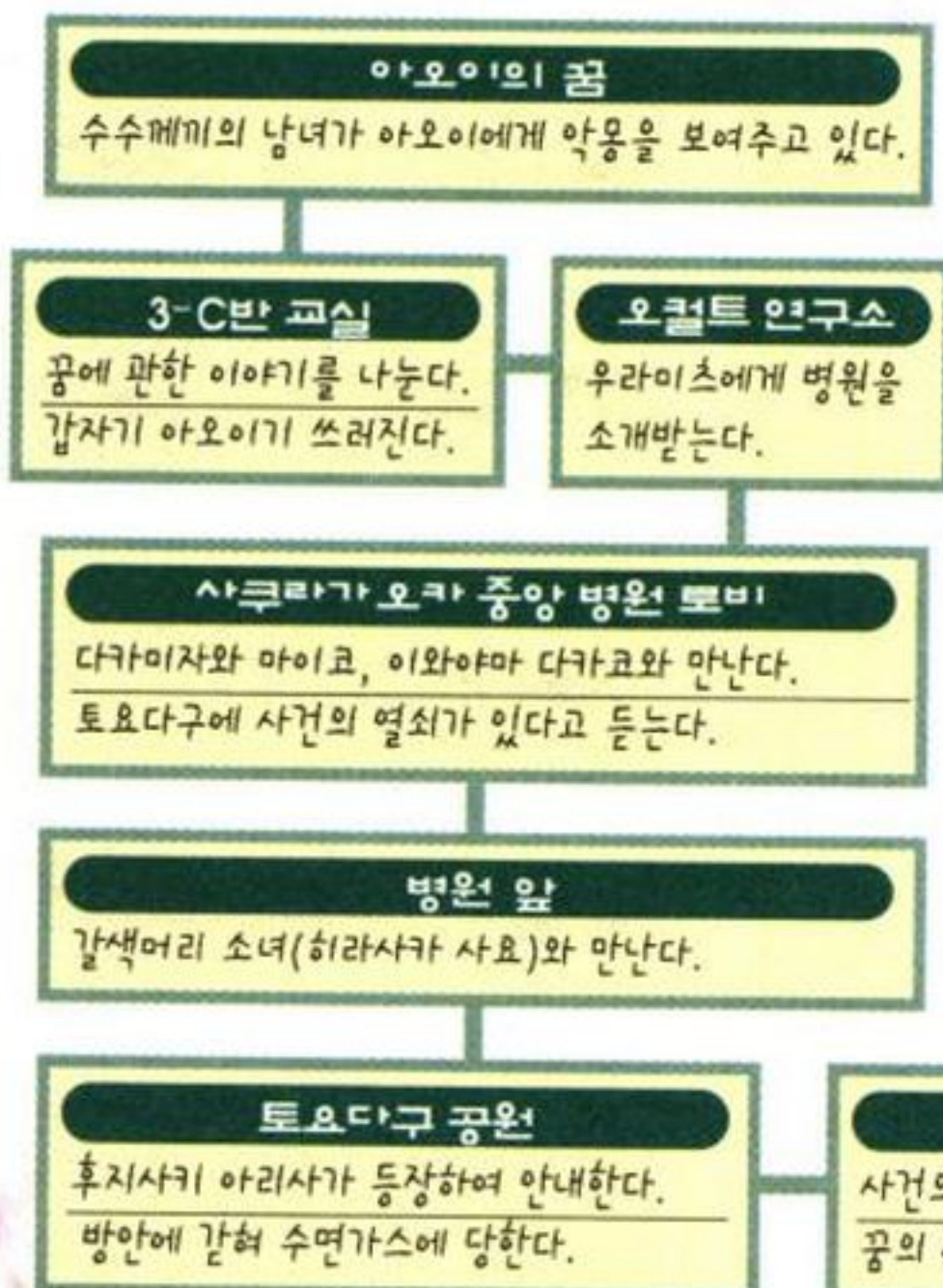
3-C반 교실
꿈에 관한 이야기를 나눈다.
갑자기 아오이가 쓰러진다.

오컬트 연구소
우라미츠에게 병원을 소개받는다.

사쿠라가오카 중앙 병원 로비
다카미자와 마이코, 이와야마 다카코와 만난다.
토요다구에 사건의 열쇠가 있다고 듣는다.

병원 앞
갈색머리 소녀(히라사카 사요)와 만난다.

토요다구 공원
후지사키 아리사가 등장하여 안내한다.
방안에 갇혀 수면가스에 당한다.

꿈의 세계
사건의 범인이 등장한다.
꿈의 세계에서 전투. (SIM MODE)

[동료 - 다카미자와]

우 ⇨ 희 ⇨ 희 ⇨ 우 ⇨ 희 ⇨ 희

[동료 - 후지사키 아리사]

노 ⇨ 비
레이지의 질문에는 〔노〕.

[ADV MODE]

교실에서 아오이가 쓰러졌을 때 영연구소(靈研究所)와 보건실, 둘 중 어디로 데려가야 하는지를 선택해야 하는 선택문이 나온다. 이때에는 우라미츠에게 가자. 그리고 사쿠라가오카 중앙 병원에서 등장하는 이와야마에게는 사실대로 대답하자. 함께 등장하는 다카미자와도 중요한 인물이다. 우호적으로 대하면 나중에 동료가 되어 준다. 사건의 최종단계에서 아리사가 주장하는 내용에 대해서는 〔비〕나 〔노〕로 확실히 부정하자. 이렇게 하면 아리사도 동료로 들어온다.

[SIM MODE]

이번 전투에서 등장하는 적은 매우 강력하다. 아오이의 "역천사의 녹(力天使の 綠)"과 다카미자와의 "힘쓰기(励ます)"로 방어력과 공격력을 올리고 싸우자.

제 6화 우정(友)

[6화의 흐름]

중앙 공원
마가미 학원의 공수부원이 습격당한다.
범인은 다이고를 알고 있는 남자.

3-C반 교실
교코와 사건에 대해서 정보를 교환한다.
마가미 신문 제 4호를 입수한다.

2층 복도
우라미츠가 동료로 들어온다.

가이센지(鎧扇寺) 학원
시구레 효고와 만난다.
도장에서 공수부원과 싸운다.
(SIM MODE)

사쿠라가 오카 병원 앞
친구의 병문안을 온 히라사카와 만난다.

3-C반 교실
코마키가 실종된다.

신주쿠
2패로 나뉘어서 코마키를 찾는다.
동료와 합류하여 정보를 모은다.

스기나미구(杉並區) 공사 현장
돌이 된 코마키를 발견한다.
(SIM MODE)

[동료 - 효고]

우 ⇨ 뇌 ⇨ 우 ⇨ 우

효고의 학교 앞 교문에서는 미사토와 아오이를 보낸다.

[동료 - 우라미츠 미사]

동료가 되는 6화까지 되도록 우호적으로 접근하자. 또 선택기도 오컬트 연구소로 가는 방향으로 정하자.

[ADV MODE]

교코가 정보를 갖고 오면 적극적으로 듣자. 여기에서 마가미 신문 제 4호를 입수하게 된다. 그리고 지금까지 우라미츠의 호감도가 높다면 오컬트 연구소에서 그녀를 동료로 만들 수 있다. 가이센지 학원 앞에서 누가 들어갈지 결정하게 되는데, 여기에서는 코마키와 아오이를 보내도록 하자. 그리고 공수부원이 당한 사건과 가이센지 학원은 관계가 없으므로 효고를 믿는 것이 중요하다. 그러면 효고가 동료로 들어온다. 이야기 끝부분에서 다이고와의 호감도가 높으면 과거에 일어났던 친구와의 이야기를 들려준다.

[SIM MODE]

공수부와 대전한 다음부터는 강제 참가 캐릭터뿐만 아니라 임의로 출전할 수 있는 캐릭터도 등장한다. 동료는 모두 출전시키는 것이 좋다. 마지막 전투에서는 스테이지가 좌우로 나뉘어져 있다. 하지만 2패로 나뉘어서 공격하는 것보다는 한쪽으로 전진하는 것이 좋다.

제 7화 연패(戀唄)

[7화의 흐름]

사쿠라호(櫻) 고교
슬픈 노래를 부르는 히라사카.

마가미 학원
마리아가 호출한다.
마리아, 이누가미와 대화.

마가미 학원 정문앞
히라사카가 주인공을 기다리고 있다.

시나가와 수족관
히라사카와 데이트를 한다.

시타가야(世田谷) 구 폐건물
좀비가 출현한다.
혼자서 좀비와 전투. (SIM MODE)

지하 연구소
히라사카의 오빠, 케이지와 만난다.
주인공은 의식을 잃는다.

마가미 학원
동료들이 주인공을 걱정한다.
히라사카가 메모를 전한다.

폐건물 지하
케이지에게서 사건의 진상을 듣는다.
동료가 구하러 온다.
케이지와의 전투. (SIM MODE)

[ADV MODE]

마리아의 호감도에 따라서 초반에 만나지 못할 수도 있다. 회화를 할 경우에는 (우) 등으로 접근하자. 히라사카와의 데이트가 끝난 다음 그녀를 쫓아 가보면 사진을 주울 수 있다. 지하 연구소로 달려간 주인공은 케이지가 히라사카의 오빠라는 사실을 알게 된다. 그리고 그는 주인공에게 협력을 요청하지만 이것에 대해서는 (노)로 확실히 거절하자. 이렇게 부정하는 것이 히라사카의 호감도를 올릴 수 있다. 마지막에 이 사건을 오빠가 계획한 것이라는 사실을 알게 된 히라사카는 자신의 행동을 후회한다. 이것은 (애)로 상냥하게 답변해 주자.

[SIM MODE]

좀비와의 전투는 주인공 혼자서 8마리의 좀비를 처리해야 한다. 좀비의 공격력은 높지만 단순하게 접근해 오므로 제자리에서 모두 처리할 수 있다. 케이지와의 싸움은 아오이의 회복 마법을 잘 사용해야 한다.

제 8화 사신가(邪神街)

[8화의 흐름]

신주쿠 역 앞
아오이와 만난다.

공원
미즈키(水岐)와 만난다.

시바 수영장 입구
동료들과 아마노를 만난다.

시바 수영장 앞
키사라기가 주인공을 기다리고 있다.

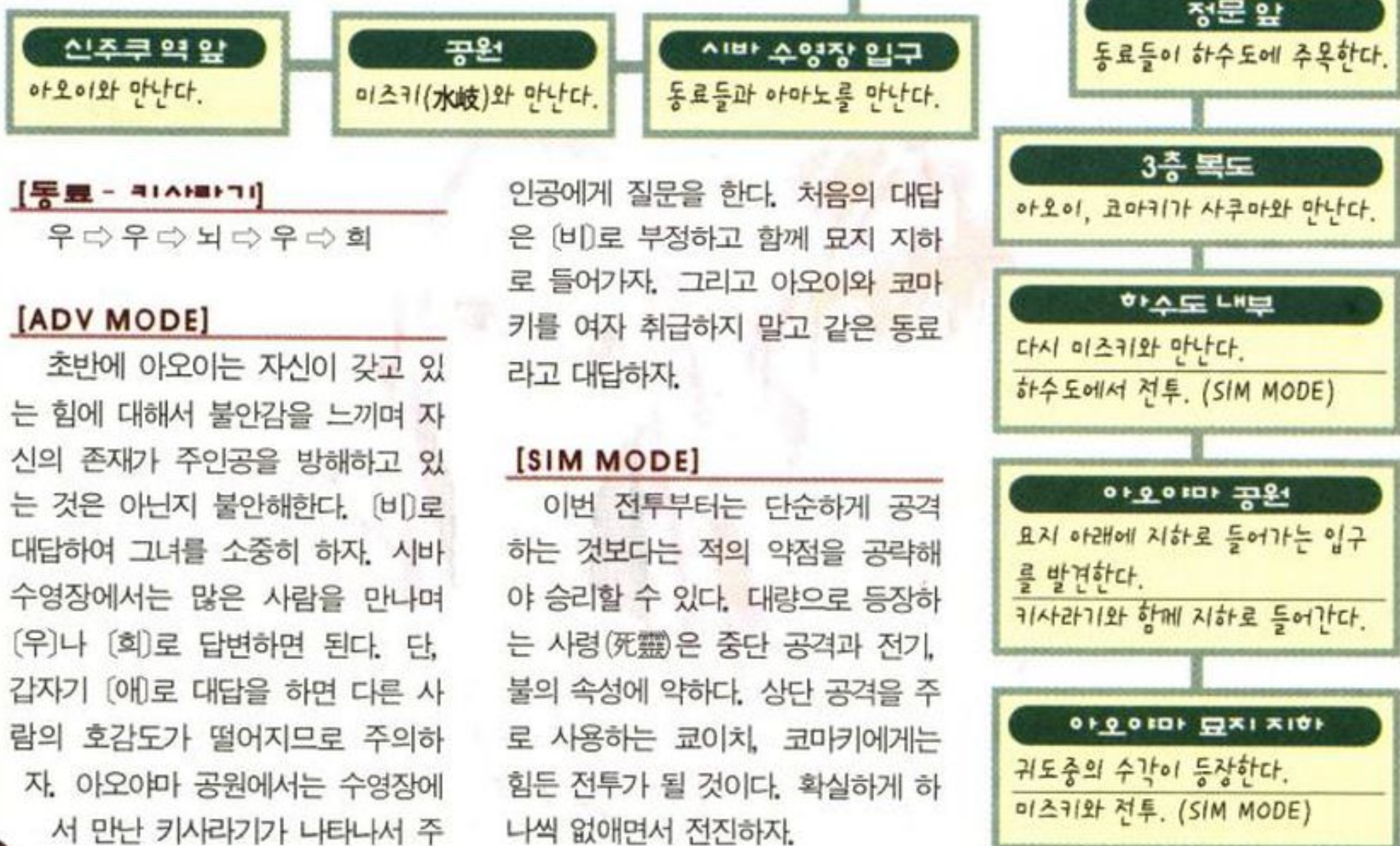
3-C반 교실
마가미 신문 제 5호를 입수한다.

정문 앞
동료들이 하수도에 주목한다.

3층 복도
아오이, 코마키가 사쿠마와 만난다.

하수도 내부
다시 미즈키와 만난다.
하수도에서 전투. (SIM MODE)

아오야마 공원
묘지 아래에 지하로 들어가는 입구를 발견한다.
키사라기와 함께 지하로 들어간다.

아오야마 묘지 지하
귀도중의 수각이 등장한다.
미즈키와 전투. (SIM MODE)

[동료 - 키사라기]

우 ⇨ 우 ⇨ 뇌 ⇨ 우 ⇨ 희

[ADV MODE]

초반에 아오이는 자신이 갖고 있는 힘에 대해서 불안감을 느끼며 자신의 존재가 주인공을 방해하고 있는 것은 아닌지 불안해한다. 〔비〕로 대답하여 그녀를 소중히 하자. 시바 수영장에서는 많은 사람을 만나며 〔우〕나 〔희〕로 답변하면 된다. 단, 갑자기 〔애〕로 대답을 하면 다른 사람의 호감도가 떨어지므로 주의하자. 아오야마 공원에서는 수영장에서 만난 키사라기가 나타나서 주인공에게 질문을 한다. 처음의 대답은 〔비〕로 부정하고 함께 묘지 지하로 들어가자. 그리고 아오이와 코마키를 여자 취급하지 말고 같은 동료라고 대답하자.

[SIM MODE]

이번 전투부터는 단순하게 공격하는 것보다는 적의 약점을 공략해야 승리할 수 있다. 대량으로 등장하는 사령(死靈)은 중단 공격과 전기, 불의 속성에 약하다. 상단 공격을 주로 사용하는 쿄이치, 코마키에게는 힘든 전투가 될 것이다. 확실하게 하나씩 없애면서 전진하자.

제 9화 귀도(鬼道)

[동료 - 아란]

노 ⇨ 우 ⇨ 동

아란에게 이름을 알려준다.

[ADV MODE]

아오이, 코마키의 호감도가 높으면 두사람과 함께 쇼핑을 할 수 있다. 낮을 경우에는 교실에서 쿄이치, 다이고와 함께 보충 수업을 받아야 한다. 라면 가게에서 아마노의 이야기를 끝까지 듣자. 정보를 모을 수 있으며 아마노와의 호감도도 오른다. 아란은 약간 이상한 캐릭터이지만 우호적으로 대답하면 된다. 하지만 "아오이를 나에게 줘(葵ヲクレ)"라는 대사에는 반드시 〔노〕로 대답하자. 이것 외에 다른 대답을 하면 아오이의 호감도가 내려간다.

[SIM MODE]

중반이나 마지막 전투에서 중심이 되는 적은 하인풍(下忍風)과 중인풍(中忍風)이다. 이들은 칼로 공격하기 때문에 쿄이치라면 5할 이상의 확률로 피할 수 있다. 아오이의 "역천사의 녹(力天使の綠)"으로 방어력을 올리면 훌륭한 방패막이 된다.

제 10화 변생(變生) -전편-

[10화의 흐름]

3-C반 교실
미유키가하라(みゆきヶ原) 고교와 연습 시합.

미유키가하라 고교
코마키, 히나노가 시합을 한다.
오리베 자매와 만난다.

아라카와구(荒川區) 오리베 신사
힘에 대해서 히나노와 대화.

돌아가는 길
다이고에게서 류잔에 대한 이야기를 듣는다.

류잔정(龍山亭)
류잔에게서 귀도에 대해 듣는다.
두 개의 보주에 대해 듣는다.

신주쿠구 가부키쵸
다이고가 불량학생에게 미행당한다.
코마키가 유괴되었다는 정보를 듣는다.

체육관 뒤
다이고, 사쿠마와 만난다.
분노 때문에 이상한 모습으로 변하는 다이고.
귀신이 된 사쿠마와 싸운다. (SIM MODE)

[동료 - 유키노]

우 ⇨ 우 ⇨ 우 ⇨ 우
10화에서 학교에 들어간다를 선택.

[동료 - 히나노]

희 ⇨ 희
제 8화의 선택기에서 쿄이치와 다이고를 따라가지 않는다를 선택.
제 9화의 선택기에서 "아란을 도와준다(アランを助ける)"를 선택.

[ADV MODE]

초반에 열리는 코마키와 히나노의 시합은 주인공와 코마키의 호감도에 따라 승패가 좌우된다. 어느 쪽이 이겨도 이후의 스토리에는 지장이 없지만 코마키와의 호감도를 알 수 있는 척도가 된다. 이 시합후 유키노, 히나노 자매와 대화를 나눈다. 이때에는 (우)나 (동)으로 대답하자. 대화가 순조롭게 진행되면 그녀들의 집으로 초대를 받으며 이후 동료가 되어 준다. 용맥에 대해서 히나노가 설명을 해준 후 어떤 미래를 희망하는지 묻는다. 이때에는 음의 미래(陰の未來)를 선택하자.

[SIM MODE]

사쿠마와의 전투는 제 1화와 같은 장소에서 벌어진다. 하지만 갑자기 귀신으로 변한 사쿠마는 매우 강력해졌고, 부하도 닌자가 등장한다. 하지만 이 전투 전에 코마키의 상처 입은 모습을 보고 다이고는 분노하여 자신의 힘을 각성한 상태다. 사신각성·백호변(四神覺醒·白虎變)으로 방어력을 올린 다음 공격하자.

제 11화 변생 -후편-

[11화의 흐름]

마가미 학원 옥상
다이고와 쿄이치의 대화.

도요타 메시로후도(目白不動)
주인공, 아오이, 쿄이치가 함께 행동한다.
아마노 에리와 만난다.

시타니 메아오후도(目青不動)
관서 사투리를 사용하는 젊은 남자와 만난다.

마가미 학원
에리가 다이고에 대해서 말해준다.
코코가 다이고의 사건을 추리.
우라미츠가 점을 쳐본다.
다시 모여서 다이고를 찾는다.

신주쿠 중앙공원
귀도중의 암각이 등장.
코마키를 류잔에게 보낸다.

류잔정
의식을 닫은 다이고.
귀도중의 염각이 등장.
염각과 전투. (SIM MODE)

신주쿠 중앙공원
염각과 전투. (SIM MODE)

[ADV MODE]

10화의 후속편으로 중요한 선택기는 거의 없고 실종된 다이고를 찾는 내용으로 구성되어 있다. 이번 화에서 입수할 수 있는 아이템이 굉장히 많기 때문에 전력을 정비하기 위해서는 중요한 부분이다. 이동력을 올려주는 풍화륜(風火輪)과 공격력이 높은 수류도(水流刀) 등을 얻을 수 있다. 특히 풍화륜은 AP 포인트가 적은 다이고에게 장비시키는 것이 좋다. 입수한 아이템은 전투에 들어가기 전에 반드시 확인하고 장비하자.

[SIM MODE]

풍화륜을 다이고에게 장비시켰다면 사신각성·백호변을 사용하여 다이고를 맨 앞으로 내세우자. 다른 멤버는 다이고의 뒤를 따라 다니면서 적을 처리하면 된다. 보스인 암각은 HP가 매우 높으므로 조심해서 처리하자.

제 12화 마인[魔人]

[12화의 흐름]

마가미 학원
교코가 4명에게 사건을 보고한다.
로젠크로이츠 학원에 대해서 정보를 입수한다.
마가미 신문 제 8호를 입수한다.

로젠크로이츠 학원
학원장이 아오이의 힘에 흥미를 느낀다.

메구로 후도
시구레와 만나서 안내를 부탁한다.

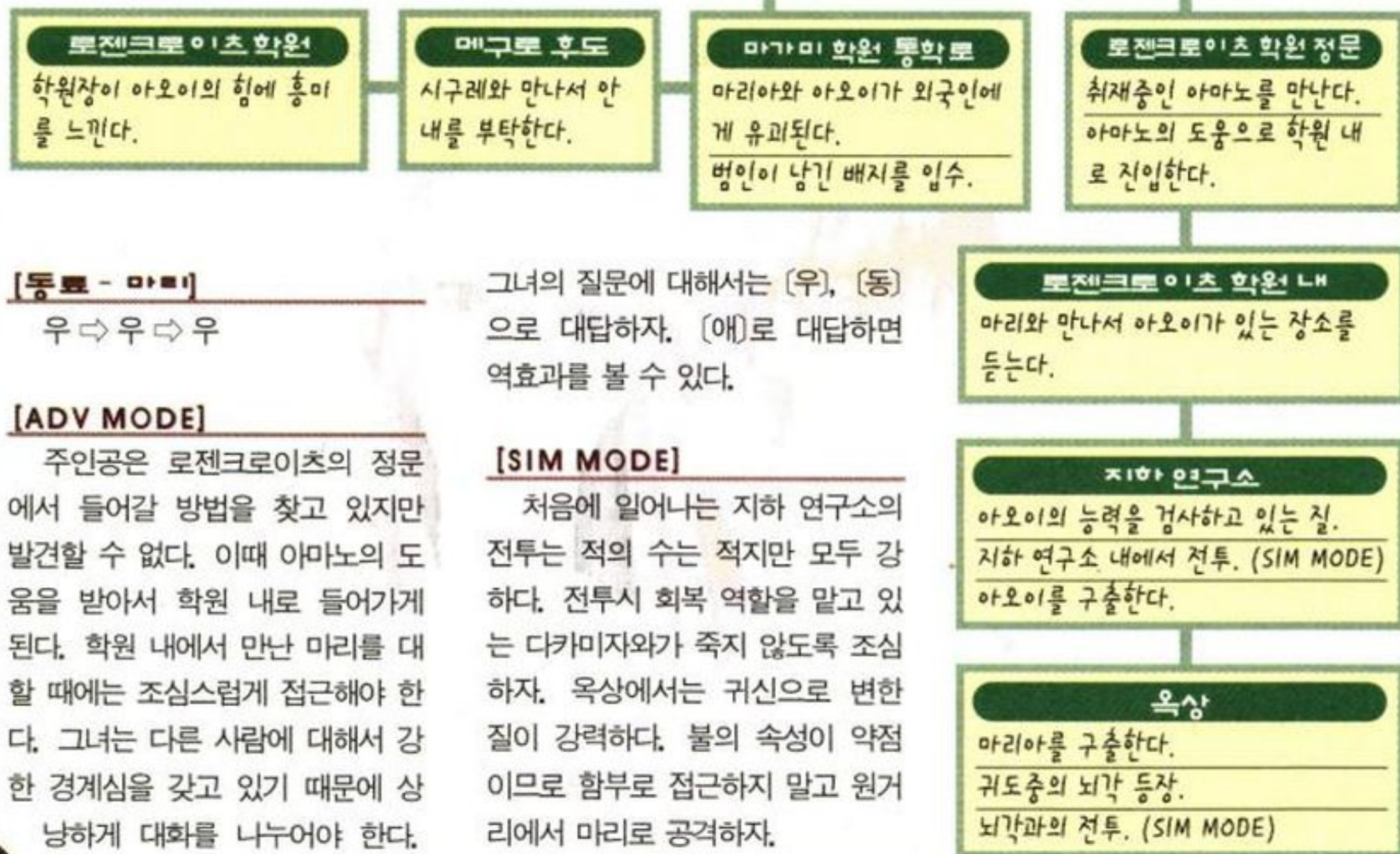
마가미 학원 통학로
마리아와 아오이가 외국인에게 유괴된다.
범인이 남긴 배지를 입수.

로젠크로이츠 학원 정문
취재중인 아마노를 만난다.
아마노의 도움으로 학원 내로 진입한다.

로젠크로이츠 학원 내
마리와 만나서 아오이가 있는 장소를 듣는다.

지하 연구소
아오이의 능력을 검사하고 있는 짐.
지하 연구소 내에서 전투. (SIM MODE)
아오이를 구출한다.

옥상
마리아를 구출한다.
귀도중의 뇌각 등장.
뇌각과의 전투. (SIM MODE)

[동료 - 마리]

우 ⇨ 우 ⇨ 우

[ADV MODE]

주인공은 로젠크로이츠의 정문에서 들어갈 방법을 찾고 있지만 발견할 수 없다. 이때 아마노의 도움을 받아서 학원 내로 들어가게 된다. 학원 내에서 만난 마리를 대할 때에는 조심스럽게 접근해야 한다. 그녀는 다른 사람에 대해서 강한 경계심을 갖고 있기 때문에 상냥하게 대화를 나누어야 한다. 그녀의 질문에 대해서는 〔우〕, 〔동〕으로 대답하자. 〔애〕로 대답하면 역효과를 볼 수 있다.

[SIM MODE]

처음에 일어나는 지하 연구소의 전투는 적의 수는 적지만 모두 강하다. 전투시 회복 역할을 맡고 있는 다카미자와가 죽지 않도록 조심하자. 옥상에서는 귀신으로 변한 질이 강력하다. 불의 속성이 약점이므로 함부로 접근하지 말고 원거리에서 마리로 공격하자.

제 13화 외법도시[外法都市]

[13화의 흐름]

메아카 후도(目赤不動)
보주를 봉인한다.

신주쿠
쿄이치, 다이고, 코마키와 돌아간다.

신주쿠
아오이와 둘이서 돌아간

신주쿠
귀도중 닌자 부대와 전투. (SIM MODE)

마가미 학원
5명이 귀도중에게 감시되고 있다.
아오이가 최근 꾸고 있는 꿈에 대해서 이야기한다.

메키 후도(目黃不動)
보주를 봉인한 다음 아오이가 쓰러진다.

사쿠라가오카 병원
아오이가 회복한다

통학로
아오이가 병원에서 실종된다.

등등력 후도(等等力 不動)
쿠즈누가 등장.
귀도 5명의 염원이 귀신으로 실체화.
쿠즈누와 전투. (SIM MODE)

등등력 후도(等等力 不動) 경당 내
아오이를 구출한다.
쿠즈누와 전투. (SIM MODE)

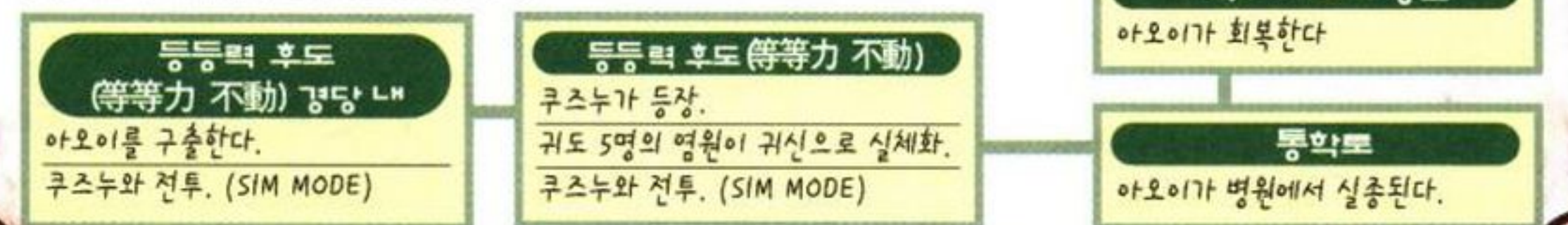
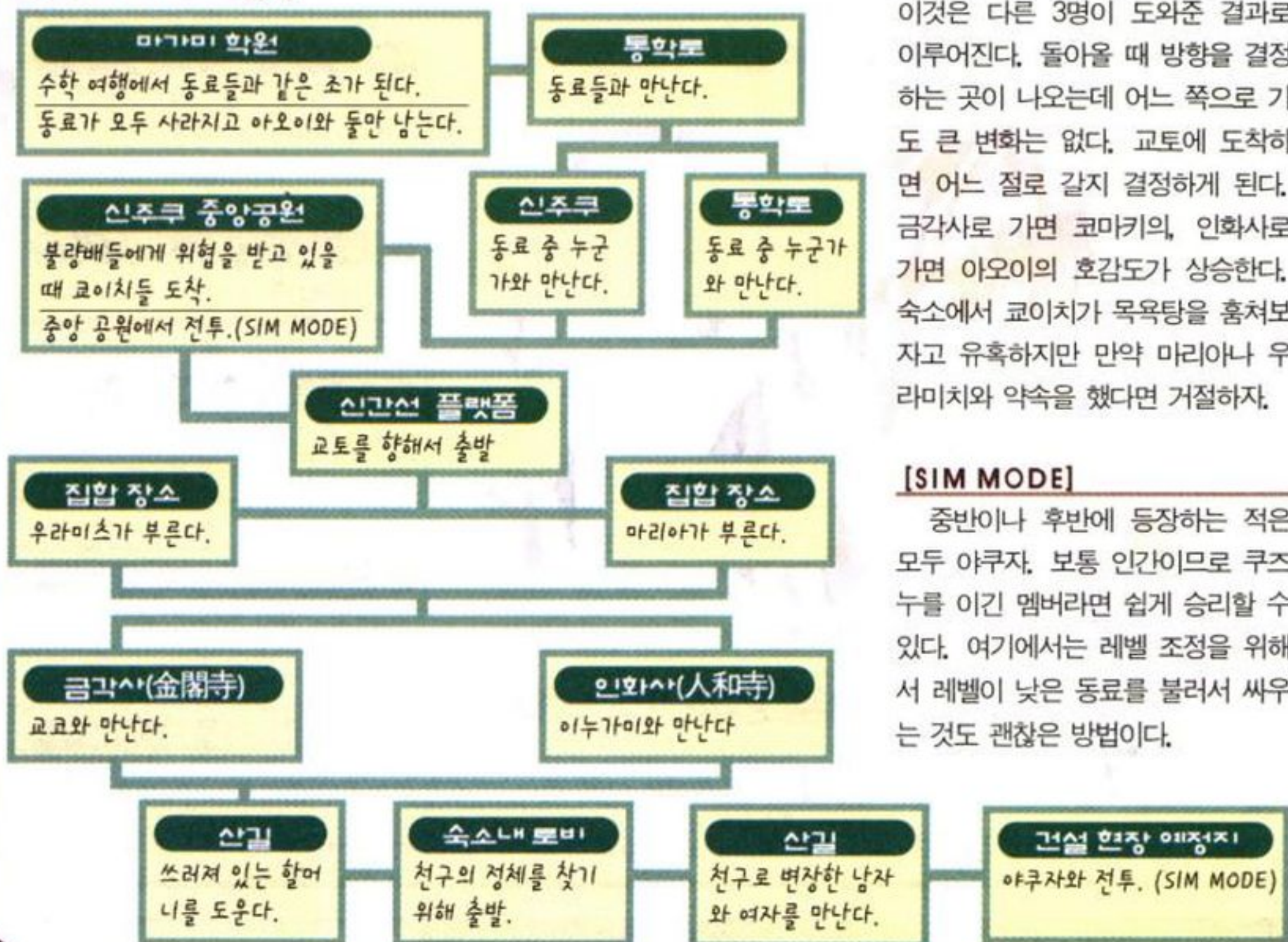
[ADV MODE]

보주를 봉인한 다음 아오이의 호감도가 높으면 그녀와 함께 돌아오게 되고, 그렇지 않으면 다른 3명 중 한 명을 선택해서 돌아오게 된다. 이 다음 신주쿠에서 나타나는 귀도중과는 같이 돌아가는 파트너와 함께 싸우게 된다. 이번 13화는 1부의 클라이맥스 부분으로 아오이의 비밀을 알 수 있다.

[SIM MODE]

제 1부 최종화답게 3번의 전투가 기다리고 있다. 첫 번째 전투는 닌자 부대와의 전투. 두 번째는 쿠즈누와 부활한 귀도 5명. 마지막에는 부활한 쿠즈누와의 대전이다. 전투가 모두 까다로워 회복 아이템을 자주 사용해야 한다. 쿠즈누의 공격은 주인공, 다이고, 쿄이치에게 맡기고 남은 캐릭터는 이들을 도와주는 방향으로 활용하자. 그래도 피해가 많이 발생할 것이다.

[14화의 흐름]

- **마가미 학원**: 수학 여행에서 동료들과 같은 조가 된다. / 동료가 모두 사라지고 아오이와 둘만 남는다.
- **통학로**: 동료들과 만난다.
- **신주쿠**: 동료 중 누군가와 만난다.
- **통학로**: 동료 중 누군가와 만난다.
- **신주쿠 중앙공원**: 불량배들에게 위협을 받고 있을 때 코이치들 도착. / 중앙 공원에서 전투.(SIM MODE)
- **신간선 플랫폼**: 교토를 향해서 출발
- **집합 장소**: 우라미츠가 부른다.
- **집합 장소**: 마리아가 부른다.
- **금각사(金閣寺)**: 교코와 만난다.
- **인화사(人和寺)**: 이누가미와 만난다
- **산길**: 쓰러져 있는 할머니를 도운다.
- **숙소내 로비**: 천구의 정체를 찾기 위해 출발.
- **산길**: 천구로 변장한 남자와 여자를 만난다.
- **건설 현장 예정지**: 야쿠자와 전투. (SIM MODE)

[ADV MODE]

1부에서 아오이와의 호감도가 높으면 그녀와 데이트를 할 수 있다. 이것은 다른 3명이 도와준 결과로 이루어진다. 돌아올 때 방향을 결정하는 곳이 나오는데 어느 쪽으로 가도 큰 변화는 없다. 교토에 도착하면 어느 절로 갈지 결정하게 된다. 금각사로 가면 코마키의, 인화사로 가면 아오이의 호감도가 상승한다. 숙소에서 코이치가 목욕탕을 훔쳐보자고 유혹하지만 만약 마리아나 우라미치와 약속을 했다면 거절하자.

[SIM MODE]

중반이나 후반에 등장하는 적은 모두 야쿠자. 보통 인간이므로 쿠즈누를 이긴 멤버라면 쉽게 승리할 수 있다. 여기에서는 레벨 조정을 위해서 레벨이 낮은 동료를 불러서 싸우는 것도 괜찮은 방법이다.

제 15화 태동(胎動)

[15화의 흐름]

[동료 - 코스모 레인저]

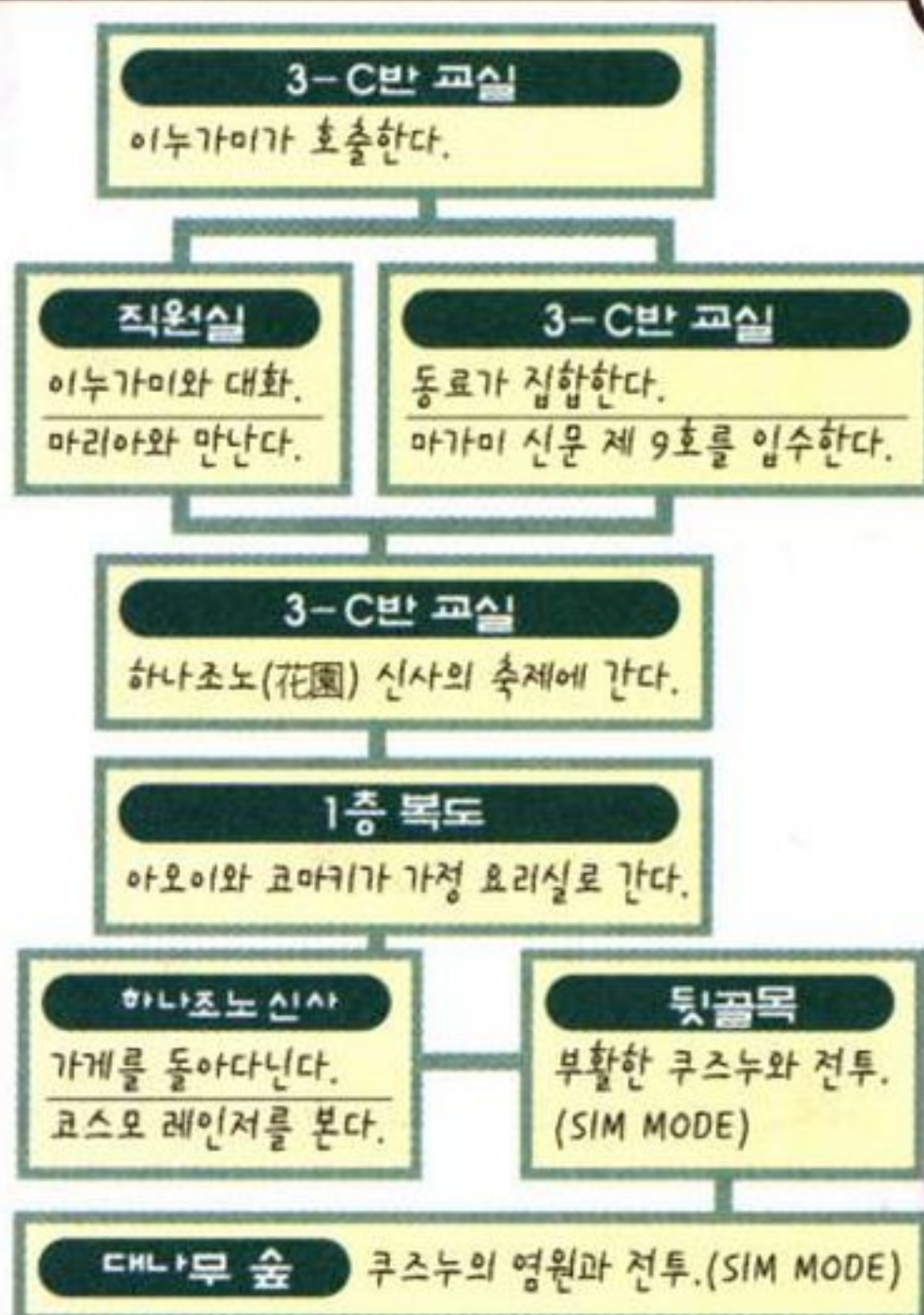
축제 이벤트를 모두 보고서 히로 쇼를 보고 나서 히로를 보러 간다를 선택한다.

쿠로자키 : 〔우〕
아카이 : 〔희〕
혼고 : 우 ⇨ 우

[ADV MODE]

하나조노 신사의 축제에서는 많은 이벤트가 발생한다. 야키소바와 사과를 사주면 아오이와 코마키의 호감도가 상승한다. 제비뽑기(くじ引き)에서는 아이템을 입수할 수 있다. 이들 이벤트를 모두 보면 코마키가 쇼를 보러 가자고 한다. 반드시 참가하고 쇼가 끝나면 코스모 레인저와 만나서 대화를 나누자.

[SIM MODE]

쿠즈누는 인간이었던 1부와는 달리 귀신으로 등장한다. 특히 후반부에는 혼자서 등장하지만 매우 강력하다. 상단에 원거리 공격이 가능한 캐릭터로 공격하자.

제 16화 마수행(魔獸行) -전편-

[16화의 흐름]

신주쿠 뒷골목
불량배에게 남녀가 도망치고 있다.

3-C반 교실
아오이가 이누가미에게 숙제를 제출하러 간다.

직원실
이누가미와 대화한다.

신주쿠 역 앞
싸움을 목격한다.
키리시마, 마이조노 사야카를 도와준다.

라면 가게
키리시마가 쿄이치를 선배로 모신다.
사야카가 자신의 어려움을 말한다.

신주쿠 역 앞
오비스(帯脇)가 등장.

3-C반 교실
어제 사건에 대해 흥미를 느끼는 교코.
마가미 신문 제 10호를 입수한다.

마가미 학원 정문 앞
키리시마가 습격당해서 입원.

사쿠라가오카 중앙병원
이와야마에게 야마타노오로치의 전설을 듣는다.

호메이(鳳銘) 고교
도망치고 있는 마이조노와 만난다.
옥상에서 오비스와 전투. (SIM MODE)
변신한 오비스와 다시 전투. (SIM MODE)

[동료 - 키리시마]
우 ⇨ 우 ⇨ 우

[동료 - 사야카]
우 ⇨ 비 ⇨ 우 ⇨ 우
라면 가게에서 쿄이치의 물음에는 〔뇌〕로 대답하자.
사야카의 학교에서 목소리를 내지 않는다(声をかけない)를 선택.

[ADV MODE]
방과후 교실에서 마이조노 사야카의 이야기를 나눌 때 아오이는 그녀의 도움의 협력이 필요할 지도 모른다고 한다. 이것에는 〔동〕으로 대답하자.
계속해서 아오이와 함께 직원실에 갈 때 아오이의 질문에 대해서는 가볍게 부정하자. 이것은 아오이와 함께 있고 싶다는 표현이 된다.

[SIM MODE]
모두 15명 이상의 적이 등장하기 때문에 혼전이 될 가능성이 높다. 처음 전투에서는 적도 인간이여서 상태 이상 공격이 잘 통하지만 두 번째 전투는 모두 마물로 변한다. 이때에는 하단 공격으로 처리하자.

제 17화 마수행(魔獸行) -후편-

[17화의 흐름]

이케부쿠로
사람들이 마수로 변한다.
그것을 중국인 청년이 기로 치료한다.

마가미 학원
교코가 조사를 보고하고 마가미 신문 11호를 입수한다.
마리아와 만난다.

마가미 학원 정문 앞
방문한 키리시마와 대화한다.

묘지
마수로 변한 사람들에게 습격당하지만 아마노에게 도움을 받는다.

남 이케부쿠로 공원
아마노의 상태가 이상해진다.

도지마구(豊島區) 폐 건물
마수로 변한 사람들이 습격해 온다. (SIM MODE)

중앙 공원
화노여(火怒呂)와 결전

[ADV MODE]
교코가 전회에서 의뢰한 오비스의 조사를 보고하기 위해 온다. 여기에서 나오는 선택기는 "뭐가 큰일인지 알고 있다(何が大變かわかる)"라고 대답하면 마가미 신문 11호를 입수할 수 있다. 직원실에 갈 때에는 혼자 가자. 그러면 마리아와 천천히 이야기를 나눌 수 있다. 이야기 도중에 이누가미가 끼어 들지만 마리아에게 걱정을 주지 않기 위해 솔직하게 말하자. 그러면 호감도가 오른다. 이케부쿠로에서는 분기가 3개 있지만 모두 같은 전개로 이루어진다.

[SIM MODE]
처음의 전투는 바닥이 콘크리트이기 때문에 소비 이동량이 낮다. 적은 계속 돌진해 오므로 여성 캐릭터는 우선적으로 안전하게 보호하자. 마지막 화노여와의 전투에서는 상태 이상 공격을 조심해야 한다. 그러므로 전투에 들어가기 전에 방어 아이템을 장착하자.

제 18화 아랑(餓狼)

[18화의 흐름]

[동료 - 미부]

노 ⇨ 뇌 ⇨ 노 ⇨ 노 ⇨ 비

후지사키가 "저녀석과는 싸우지 마(あいつと戦わないで!)"라는 물음에는 〔노〕로 대답하자.

[ADV MODE]

처음에 교코는 신문 값을 요구해 온다. 여기에서는 어떤 것을 선택해도 코이치가 도와주기 때문에 돈을 지불하지 않지만 금액을 선택할 때에는 100엔 이외의 것을 골라야 한다. 100엔을 고르면 신문을 입수할 수 없다. 이야기 후반부에 후지사키는 미부에게 도움을 받는다. 미부는 동료가 되어 주는 인물로 후지사키가 그를 변호해 주지만 여기에서는 부정하는 것이 정답이다. 미부와 싸운 다음에는 야나기가 등장하며 그는 배신자라고 몰아 세운다. 여기에서 미부와 함께 싸우면 동료가 되어 준다.

[SIM MODE]

미부와 싸울 때나 야나기와 싸울 때 스테이지는 모두 같다. 적의 숫자가 많지만 단순한 인간이기 때문에 수면이나 매혹 등의 상태 이상 공격이 잘 들어간다. 야나기와 싸울 때에는 우선 왼쪽에 있는 부하를 처리한 다음 한쪽으로 동료를 모두 이동시켜 싸워야 한다.

3-C반 교실
- 교코가 도요타구의 발포사건에 대해서 말해준다.
- 마가미 신문 제 12호 입수.

교내
- 애견 엘을 찾고 있는 후지사키와 만난다.

공원
- 엘을 계속 찾는다.
- 코이치와 후지사키가 집으로 향한다.

후지사키의 집
- 엘을 계속 찾는다.
- 코이치와 후지사키가 집으로 향한다.

마가미 학원
- 코이치와 후지사키가 행방불명된다.
- 다이고가 적에게서 받은 편지를 보여준다.
- 사립 권무관 고교의 정보를 입수한다.

권무관 고교
- 미부(壬生)가 후지사키를 돕는다.

지하철 플랫폼
- 후지사키와 미부가 나타난다.
- 미부와의 전투.
- 야나기가 등장한다.
- 코이치가 부활한다.
- 야나기와의 전투.

제 19화 음양사(陰陽師)

[19화의 흐름]

가부키쵸
- 코이치가 하얀 옷의 남자와 화투 승부를 하고 있다.

마가미 학원
- 코이치가 어제 일어났던 사건을 이야기한다.
- 전학생이 행방불명이 되는 이야기를 듣는다.
- 마가미 신문 제 13호 입수.
- 우라미츠에게서 음양도에 대해 듣는다.

가부키쵸
- 코이치가 말한 남자, 무라사메와 만난다.
- 무라사메와 전투. (SIM MODE)
- 다음 날 다시 만날 것을 약속한다.

빈이궁(浜離宮) 공원
- 후요의 힘에 의해 이공간으로 이동.
- 미카도, 아키즈키와 이야기를 나눈다.
- 이슈(伊周)의 그림자가 갑자기 나타난다.

부강팔번궁(富岡八幡宮)
- 이슈의 아버지가 등장.
- 아사곡(阿師谷) 부자와의 전투. (SIM MODE)

[동료 - 무라사메]

냉 ⇨ 희 ⇨ 냉 ⇨ 노 ⇨ 희 ⇨ 우

아사곡(阿師谷)에게는 〔노〕.

아카즈키에 대해서는 우 ⇨ 우.

[동료 - 미카도]

동 ⇨ 동 ⇨ 동

마지막 전투 종료 후 미카도의 질문에 대해서는 〔비〕.

[동료- 후요]

동 ⇨ 동

미카도와 후요는 함께 동료가 되어 준다.

[ADV MODE]

가부키쵸에서 만나는 무라사메는 너무 우호적으로 대해도, 너무 차갑게 대해도 안 되지만 냉정하게 대해야 동료로 들어온다. 후에 등장하는 미카도나 후요에게도 같은 방법으로 접근해야 한다. 반면 아키즈키에게는 〔우〕나 〔동〕으로 접근해야 한다. 공원에서 이슈를 추격할 때 미카도와 무라사메 중 한 명을 데리고 가는데 여기에서는 미카도를 데리고 가는 것이 좋다. 미카도의 우호도가 낮기 때문에 나중에 무라사메는 저절로 따라 오게 된다. 무라사메가 동료로 들어올지 안 올지는 동전 던지기로 결정한다. 하지만 호감도가 높다면 어느 쪽을 선택해도 동료가 된다.

[SIM MODE]

무라사메와의 전투에서는 좁은 지역에 적이 밀집해 있다. 초반에는 방어에 전념하면서 가까이 접근하면 한번에 처리하자. 역시 이번에 등장하는 적들은 인간이기 때문에 상태 이상 공격이 잘 통한다. 마지막 전투에서는 고전이 예상된다. 아사곡 부자의 공격은 주로 스테이터스 이상 공격을 감행해 오니 무리하게 공격해서는 안 된다. 어느 정도 사정거리에 들어오면 한 명씩 확실하게 처리하자.

제 20화 용맥(龍脈)

[20화의 흐름]

[동료 - 유현월]

회 ⇨ 우 ⇨ 우 ⇨ 우

[ADV MODE]

류잔정에서 돌아오는 길에 아오이, 코마키, 쿄이치, 다이고 중에서 한 명을 선택할 수 있다. 이때 상대의 호감도가 높다면 지금까지의 추억에 대해서 이야기하는 이벤트가 발생한다. 20화는 거의 중앙공원에서 사건이 발생한다. 이상한 공간에 들어가면 다나카를 만나게 된다. 여기서 쿄이치는 다나카의 신발이 너무 깨끗하다는 이유로 그를 의심하게 된다. 다나카를 쓰러뜨리면 수수께끼의 노인 도신이 등장한다. 그는 주인공이 짊어진 숙성과 적의 정체에 대해서 설명해 준다.

[SIM MODE]

전투가 개시되면 다나카는 적극적으로 덤빈다. 따라서 원거리 공격이나 날려 버리는 공격을 주로 사용하여 거리를 벌려야 한다. 다나카는 마리나 미카도의 화염계 공격이 잘 통한다. 마지막 귀신들과의 전투는 보스를 포함해서 모두 귀신이다. 근거리 공격밖에 없으니 원거리에서 하나씩 처리하자.

류잔정
- 류잔이 주인공의 과거를 말해준다.
- 도쿄의 위기와 숙성에 대해서 물어 온다.
- 류잔이 도신을 만나보라고 권한다.

마가미 학원 정문
- 류잔에게서 들었던 도신에 대해 조사한다.

중앙 공원
- 이공간에서 다나카와 만난다.
- 마가미 신문 14호 입수.
- 다나카가 마수로 변신한다.
- 류현월(劉弦月)과 만난다.
- 다나카와의 전투. (SIM MODE)
- 도신이 등장한다.
- 누군가가 도신의 방진을 파괴한다.
- 귀신들과의 전투. (SIM MODE)

제 21화 봉토(封土)

[21화의 흐름]

사쿠라가오카 중앙 공원
- 주인공이 악몽을 꾼다.
- 쿄이치에게 크리스마스 이브의 행동에 대해서 듣는다.
- 퇴원한다.

크리스마스 트리 앞
- 함께 지내고 싶은 상대가 등장한다.
- 데이트를 한다.

신주쿠
- 불량배에게 쫓기고 있는 로크도(六道世羅)와 만난다.
- 불량배들과 전투.
- 로크도도 이상한 힘을 갖고 있다고 듣는다.

마가미 학원
- 겨울 방학 전에 동료들과 기념사진을 찍는다.

1층 복도
- 언쟁을 벌이고 있는 마리아와 이누가미를 본다.

교문 앞
- 학교 건물에 대해서 이야기한다.

신주쿠
- 이공간으로 끌려간다.
- 로크도와의 전투. (SIM MODE)

[동료 - 히라사카]

히라사카에게는 기본적으로 〔애〕로 대답하자.

4화에서 히라사카에게 이름을 알려준다.

7화에서는 데이트를 한 다음 그녀를 쫓아간다(追いかける)를 선택, 사진을 입수한다.

그녀의 오빠에게는 〔냉〕이나 〔노〕로 대답하자.

7화에서 약속한다(約束する)를 선택한다.

21화의 2번째 전투후 과거로 돌아가는 이벤트가 발생한다.

21화의 과거 이벤트에서 감싼다(かばう)를 선택한다.

[ADV MODE]

쿄이치가 크리스마스 이브에 누구와 데이트를 할 것인지 물어온다. 하지만 상대의 호감도가 낮으면 거절당하므로 주의하자. 이 경우 쿄이치와 둘이서 이브를 보내게 된다. 이 크리스마스 이벤트 다음으로 중요한 이야기가 숨어 있다. 시기는 로크도와 싸운 다음에 주인공이 과거로 돌아가는 이벤트가 발생해야 한다. 그러면 과거에 죽었던 히라사카를 동료로 만들 수 있다.

[SIM MODE]

신주쿠에서 일어나는 불량배와의 전투는 주인공만으로 싸워야 한다. 전투는 어렵지 않으므로 적당히 처리하자. 거기에 비해 로크도와의 전투는 이동력도 높고 적도 강력하기 때문에 어려운 상황에 빠진다. 천천히 적의 이동 범위와 공격 범위를 계산하면서 움직여야 한다. 무리하지 말고 접근해 오는 적부터 처리하자.

제 22화 마인학원(魔人學園)

[22화의 흐름]

신주쿠 중앙 공원
오두 함께 간다는 약속을 한다.

사쿠라가오카 중앙병원
유키노의 할아버지에게 병문안을 간다.
열쇠에 대한 정보를 듣는다.

아오이와 학교로
신주쿠에서 기다린다.

마가미 학원
교코와 합류한다.

신주쿠 중앙공원
쿄이치들이 집합한다.

마가미 학원 통학로
동료들과 만난다.

먼저 신사로
공원에서 기다린다.

신주쿠
동료들과 만난다.

하나조노 신사
동료들과 만난다.

하나조노 신사
별도로 행동하던 쿄이치, 다이고와 합류한다.
마리아가 주인공에게 혼자만 학교로 와달라고 부탁한다.

마가미 학원
마리아에게서 그녀의 정체를 듣는다.
마리아와의 전투. (SIM MODE)

[ADV MODE]

약속을 한 다음 아오이, 쿄이치 중 누구와 행동을 할 것인지 선택기가 나온다. 아오이, 쿄이치 누구를 선택하던 간에 도중에 만나는 인물만 변하고 그외 변화점은 없다. 신사에서 마리아가 주인공에게 부탁할 때 선택기가 나오는데 어느 것을 선택하던지 반드시 가게 되어 있다. 그냥 솔직하게 간다고 말하자. 그 후 학교에서 마리아의 정체를 알게 된다. 그리고 마리아와의 전투. 이 전투 후에 마리아는 옥상에서 떨어지게 된다. 이때에는 손을 뻗어서 마리아를 잡아주자. 죽기에는 너무 예쁜 그녀(사나이의 로망).

[SIM MODE]

주인공 혼자서 마리아와 박쥐를 상대해야 한다. 승부의 관건은 그녀를 감싸고 있는 박쥐들을 어떻게 처리하는 가이다. 첫 번째 턴은 그냥 대기하고, 두 번째 턴부터 접근한 박쥐들을 처리하자. 이때 영양 드링크(栄養ドリンク) 등의 행동력 회복 아이템이 있다면 적절히 사용하자.

제 23화 포효(咆哮)

[23화의 흐름]

[ADV MODE]

길고 길었던 싸움도 이제는 마지막이다. 이후 중요한 선택기는 없다. 지금까지 주인공이 싸웠던 이유와 주인공, 아오이, 쿄이치, 다이고의 정체가 드러난다. 이번 스테이지에서는 전투가 3번 연속으로 이어진다. 그러므로 행동력 회복 아이템은 너무 많다 싶을 정도로 구입해 놓아야 한다. 마지막으로 14호까지 마가미 신문을 모았다면 15호를 얻을 수 있다.

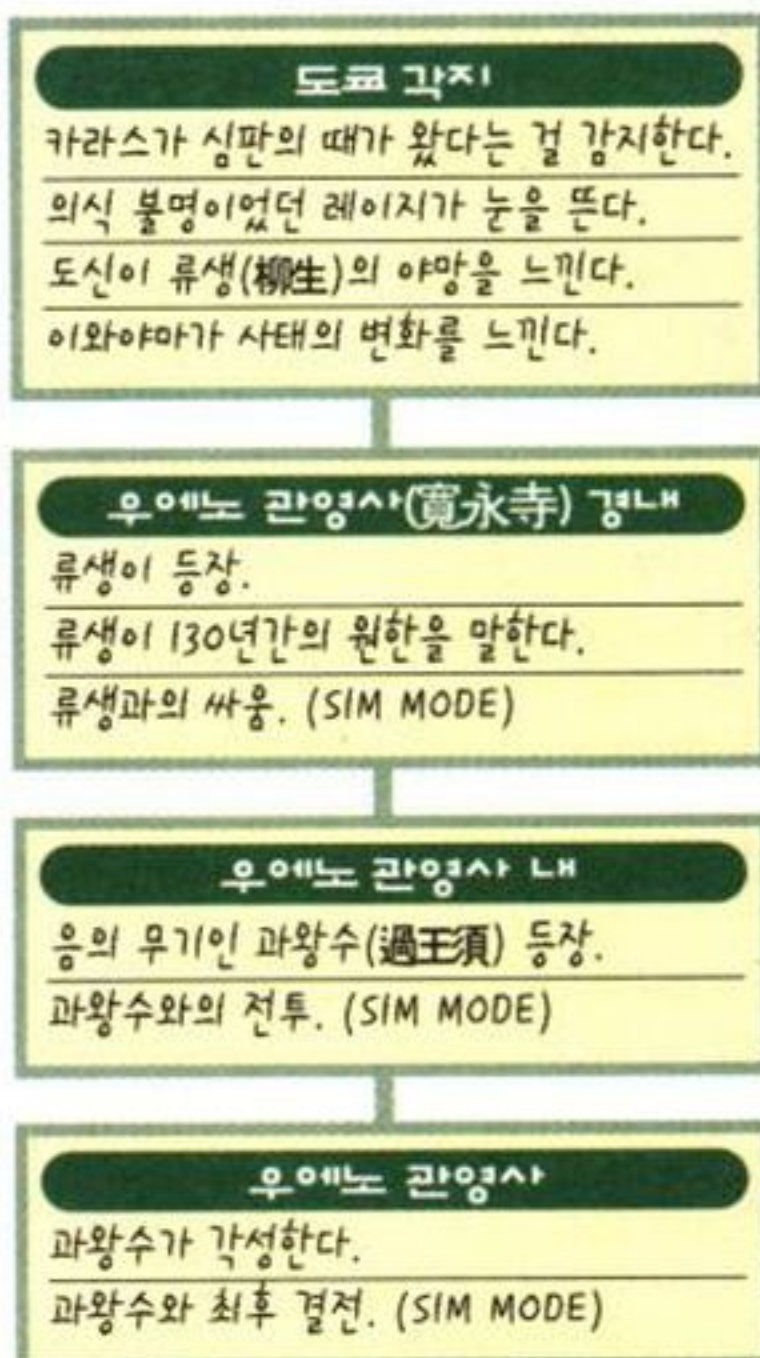
[SIM MODE]

첫 전투는 류생과의 대전. 부하인 검귀의 레벨이 매우 높기 때문에 매우 힘든 전투가 될 것이다. 하지만 이후에도 어려운 전투가 벌어진다. 따라서 힘이 들더라도 여기에서 레벨을 올린 후 다음 전투로 진행하는 것이 좋다. 2번째 과왕수와의 전투에서는 부하의 레벨이 20으로 매우 낮지만 적의 수도 많고 HP도 높다. 최후의 전투는 과왕수를 지키는 12개의 보주를 물리쳐야 한다. 주(朱)는 수(水)나 빙(氷), 백(白)은 암(闇), 창(蒼)은 화(火)나 뇌(雷), 현(玄)은 광(光)에 약하다. 공격은 반대 속성에 해당하는 공격을 사용하면 효과적으로 처리할 수 있다.

도쿄 각지
카라스가 심판의 때가 왔다는 걸 감지한다.
의식 불명이었던 레이지가 눈을 뜬다.
도신이 류생(柳生)의 야망을 느낀다.
이와야마가 사태의 변화를 느낀다.

우에노 관영사(寬永寺) 경내
류생이 등장.
류생이 130년간의 원한을 말한다.
류생과의 싸움. (SIM MODE)

우에노 관영사 내
음의 무기인 과왕수(過王須) 등장.
과왕수와의 전투. (SIM MODE)

우에노 관영사
과왕수가 각성한다.
과왕수와 최후 결전. (SIM MODE)

여정 선택에 대한 설명

스토리의 중간에 동료가 된 캐릭터의 능력이나 호감도를 변화시킬 수 있는 것이 여정 선택(予定 選擇)이다. 다시 말하자면 시뮬레이션 모드에서 얻은 경험치와는 별도로 캐릭터를 키울 수 있는 장점이 있다. 선택할 때에는 기본적으로 '회화(會話)'를 선택해서 호감도를 올리는 것이 좋다. 하지만 보다 확실하게 능력을 올리고 싶다면 다른 커맨드를 이용하자.

부활동(部活)

오르는 능력은 캐릭터에 따라 다르다. 무라사메는 행동력이 내려가므로 선택할 때에는 주의할 것. 미사토, 마이조노는 생명력, 후요는 행동력이 오르니 자주 사용하자.

공부(勉强)

이 커맨드는 기본적으로 정신력이 오른다. 쿄이치, 다이고, 우몬, 유키노와 같은 공부를 싫어하는 캐릭터는 다른 능력이 떨어진다.

휴식(休養)

주로 HP가 오른다. 유키노, 아카이, 혼고, 미카도, 후요는 행동력이 떨어지니 주의할 것. 반대로 생명력이 낮은 미사토, 마리, 키사라기는 자주 사용하자.

놀기(遊び)

행동력이 오르지만 다른 능력이 많이 떨어진다. 하지만 호감도가 잘 오르지 않는 후요는 여기에서 행동력을 올리는 것이 좋을 것이다.

레벨업은 구교사에서

제 2화 이후부터 갈 수 있는 구교사(舊校舍)는 전투만을 반복하는 곳으로, 키우고 싶은 캐릭터만 데리고 가서 키울 수 있는 장소다. 그래서 이야기 초반에 충분히 키우면 후반에는 쉽게 진행할 수 있다. 또 중간에 들어오는 캐릭터들의 레벨은 현재 아군에 있는 캐릭터 레벨의 평균으로 정해지므로 높으면 높을수록 좋다. 또한 골동품점과 스토리 중에서 얻을 수 없는 아이템도 상당수 등장하므로 자주 가봐야 하는 곳이 구교사이다. 다음 표는 구교사에서 얻을 수 있는 캐릭터 별 추천 무기이다. 주의할 점은 100층 이하에서만 등장한다는 것이다.

구교사에서 얻을 수 있는 추천 무기

아이템 명	공격력	방어력	행동력	정신력	필요 살인수	장비 캐릭터
황룡갑(黃龍甲)	+240	-	+8	-	100	주인공
아수라(阿修羅)	+242	+70	+10	-	200	쿄이치
청룡(靑龍)	+204	-	+4	+20	25	아란
현무(玄武)	+202	+32	+6	+24	24	키사라기
주작(朱雀)	+92	+36	+5	+102	25	마리
백호(白虎)	+216	+104	+4	+20	60	다이고
복희의 반지(伏姬の指輪)	-	-	+6	+28	0	미사토, 우라미츠, 마이조노
천지마가고의 활(天之麻迦古の弓)	+192	-	+6	+10	80	코마키, 유키노
칠성검(七星劍)	+230	+20	+3	+6	25	류
경률주(經律主)	+204	-	+4	-	20	유키노
궁그닐(グングニール)	+204	-	+4	-	30	우몬
엑스칼리버(エクスカリバー)	+226	+20	+6	+20	30	키리시마
오화신염선(五火神焰扇)	+230	-	+6	+35	25	후요
박요책(縛妖策)	+91	-	+3	+10	25	후지사키
귀일(鬼一)	-	+51	+3	+122	13	미카도
스타 배트(スターバット)	+196	-	+5	-	25	아카이
헬메스의 구두(ヘルメスの靴)	+200	-	+5	+10	5	쿠로자키, 미부무
무지개 리본(虹のリボン)	+150	-	+5	+80	0	혼고, 히라사카
의미두노의 띠(意美豆怒の帶)	+108	+48	+3	-	15	효고
천녀의 백의(天女の白衣)	-	+28	+8	-	0	다카미자와

궁도장 퀴즈의 정답

제1부

문제	정답	문제	정답
문제 1	2	문제 16	3
문제 2	1	문제 17	1
문제 3	3	문제 18	1
문제 4	3	문제 19	3
문제 5	1	문제 20	3
문제 6	2	문제 21	2
문제 7	1	문제 22	4
문제 8	5	문제 23	5
문제 9	3	문제 24	2
문제 10	2	문제 25	1
문제 11	4	문제 26	3
문제 12	4	문제 27	4
문제 13	4	문제 28	3
문제 14	1	문제 29	2
문제 15	2	문제 30	2

제2부

문제	정답	문제	정답
문제 1	4	문제 16	5
문제 2	2	문제 17	2
문제 3	4	문제 18	3
문제 4	3	문제 19	4
문제 5	3	문제 20	2
문제 6	4	문제 21	1
문제 7	2	문제 22	3
문제 8	2	문제 23	2
문제 9	3	문제 24	4
문제 10	2	문제 25	2
문제 11	1	문제 26	1
문제 12	4	문제 27	1
문제 13	3	문제 28	2
문제 14	4	문제 29	3
문제 15	1	문제 30	4

종합부

문제	정답	문제	정답
문제 1	1	문제 16	2
문제 2	4	문제 17	2
문제 3	2	문제 18	1
문제 4	3	문제 19	2
문제 5	4	문제 20	3
문제 6	1	문제 21	4
문제 7	2	문제 22	4
문제 8	1	문제 23	1
문제 9	3	문제 24	3
문제 10	4	문제 25	2
문제 11	3	문제 26	2
문제 12	1	문제 27	1
문제 13	4	문제 28	2
문제 14	1	문제 29	1
문제 15	1	문제 30	3

나선동(螺旋洞) 공략

다음 공략은 장기의 기보처럼 설명을 했기 때문에 이상하게 보일 수도 있다. 그러나 차근차근 따라가면 풀 수 있도록 세밀하게 설명을 했으므로 이해하기 바란다.

문제 01 수행

옆으로 돌아서 제수상단(諸手上段) 후 박쥐 사이로 들어가서 발경(發經).

문제 02 섬광

전방의 까마귀에게 라이트닝볼트(ライトニングボルト)를 사용한 다음 뒤로 2보 돌아가서 선풍륜(旋風輪).

문제 03 대복

키사라기가 비수십자(飛水十字)를 사용한 다음 무라사메가 무염(無炎), 다시 한번 더 무염으로 하인염을 날려버리자. 마지막으로 키사라기가 1보 전진하여 비수십자를 사용하면 클리어.

문제 04 제재

가장 앞에 있는 불량배에게 행윕(ハングウイップ) ⇨ 1보 전진하여 오른쪽 불량배에게 로즈윕(ローズウイップ) ⇨ 왼쪽에 있는 불량배에게 브러시 윕(ブラッユウイップ) ⇨ 가장 안쪽에 있는 불량배에게 로즈 윕을 사용하자.

문제 05 악몽

왼쪽으로 2칸, 위로 2칸을 간 다음 위를 보고 대기 ⇨ 위로 6칸 전진 ⇨ 위로 7칸 전진 ⇨ 위로 3칸 전진한 다음 오른쪽을 보고 화룡(火龍)을 사용한다.

문제 06 비뚤어진 애정

미사토가 코마키에게 지천사의 청(智天使の靑)을 사용 ⇨ 코마키가 앞에 있는 불량배를 향하여 1보 전진하고 화룡(火龍)으로 2명을 처리한다. 미사토는 코마키 뒤로 이동 ⇨ 화룡 2발로 불량배 2명과 사쿠마를 처리후 미사토가 상대에게 접근하여 방진기를 사용한다.

문제 07 음지를 기다리는 것

미부가 가장 앞에 있는 불량배에게 접근하여 귀도(鬼倒し) 사용 ⇨ 히라사카가 미부의 2칸 뒤로 이동 ⇨ 귀도를 사용한 다음, 히라사카가 노래 2(歌2)를 두 번 사용하여 미부를 치료 ⇨ 미부는 1칸 전진하여 귀도를 사용한 다음 공아(空牙) ⇨ 미부는 불량배의 옆으로 이동하여 수월축(水月蹴)을 사용한다.

문제 08 반격

쿄이치가 왼쪽으로 1칸 이동한 다음 돌아서 발경, 다이고가 앞에 있는 적에게 발경 후 앞으로 1칸, 오른쪽으로 1칸 이동하여 미들킥 ⇨ 적을 일렬로 만들었다면 미사토가 코마키에게 지천사의 청(智天使の青)을 사용 ⇨ 코마키는 통실(通し矢)후 왼쪽으로 2칸 전진하여 통실을 사용한다.

문제 09 화려한 장미는…

기본적으로 일격에 죽이지 못하는 적은 상태 이상 공격으로 공격 불능 상태로 만들어야 한다. 먼저 후요가 2칸 전진하여 불량배에게는 농접(朧蝶)으로 혼란 상태를, 후지사키가 2칸 전진하여 가운데와 오른쪽에 있는 불량배에게 로즈 웝을 사용하고 마지막에는 마이코가 니트로(ニトロ)로 끝내자. 다음은 적의 공격 범위를 확인하면서 위와 같은 방법을 사용하면 된다.

문제 10 찰나

미부가 2칸 전진하여 천봉쌍파(天鳳破), 적룡에게 수월축(水月蹴) ⇨ 키사라기가 왼쪽으로 1칸 이동하여 비수팔상(飛水八相)을 두 번 사용한다.

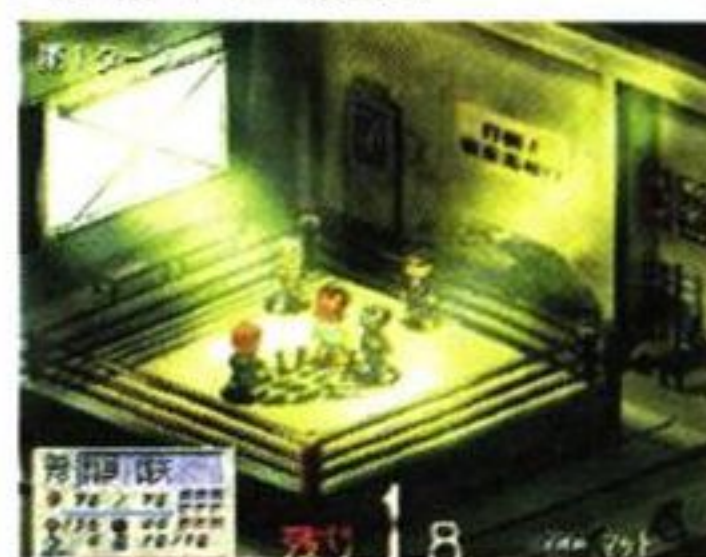
문제 11 환영

가짜들 사이에서 진짜 다나카를 찾아야 한다. 진짜 다나카는 그림자가 있으니 그 녀석을 찾아서 공격하면 된다.

문제 12 최악의 타이밍

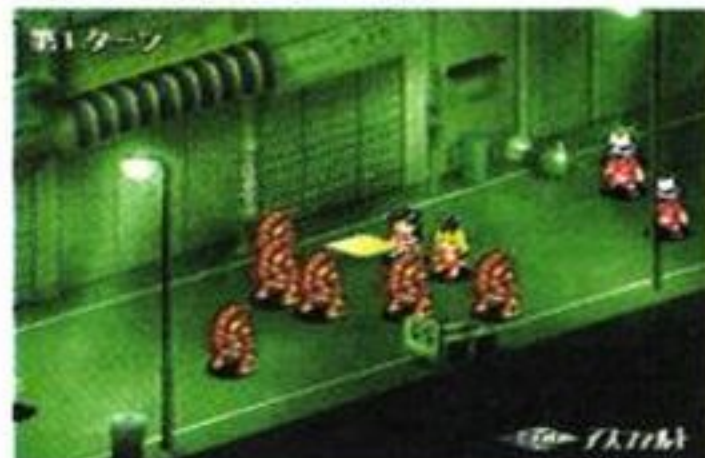
류가 앞으로 3칸, 왼쪽으로 1칸 이동하여 나선장(螺旋掌), 아란이 앞으로 2칸 전진하여 HardRain ⇨ 류는 4칸 전진하고, 아란도 4칸 전진하여 QuickDraw ⇨ 류는 3칸 전진하여 왼쪽을 보고 발경, 아란은 2명의 살인귀에게 각각 Bull'sEye를 사용한다.

문제 13 마음 약한 자

왼쪽으로 2칸 전진하여 스핀킥(スピンキック)을 사용한 다음 왼쪽으로 돈다. ⇨ 1칸 전진하여 하드블로우(ハードブロウ), 3칸 전진하여 옆으로 돈다. ⇨ 스핀킥, 미들킥(ミドルキック)을 사용한 다음 2칸 전진하여 왼쪽으로 돈다. ⇨ 사쿠마에게는 스핀킥을 두 번 사용한다.

문제 14 미사의 실험

뒤로 이동하면서 공격해야 한다. 이렇다할 패턴은 없으니 주의하고 쓰러뜨리지 못하는 적은 상태 변화로 대응하자.

문제 15 기습

미사토가 마리에게 주천사의 흑(主天使の黒), 2보 전진 ⇨ 마리는 사바오 · 피닉스(サバオ · フェニックス)로 3마리, 듀미너스 · 레이(デュミナス · レイ)로 2마리를 처리한 다음 1칸 전진한다. ⇨ 마리는 4칸 전진하여 사바오 · 피닉스, 미사토는 4칸 전진하여 방진기를 사용한다. ⇨ 다음 턴에서 미사토 탈출.

문제 16 위기

적당히 미사토를 안쪽으로 옮겨 놓으면 클리어 할 수 있다.

문제 17 가자 모로하!!

키리시마가 1칸 전진하여 이동, 쿄이치는 대기 ⇨ 다음 턴에서 키리시마가 방진기를 사용한다.

문제 18 친구라 부를 수 있는 존재

이동력을 8이나 소비하는 장해물을 방패로 삼아 도망치면서 적에게 공격해야 한다. 꽤 어려운 문제중 하나이다.

문제 19 인내하는 사람들

역시 특정한 패턴은 없다. 청색구를 튕기기 공격으로 옮겨야 한다. 임기응변을 발휘해야 하는 문제.

문제 20 먹어라!! 아카이 스페셜!!

블랙이 2보 전진하여 연마 블러스터(練馬ブラスター)로 아카이 앞에 있는 녹전투원 2명을 공격한다 ⇨ 레드가 두 번째에 있는 녹전투원을 코스모로보(コスモロボ)로 공격한다 ⇨ 핑크가 3칸 전진하여 녹전투원 2명을 문설트 · 프리즘(ムーンサルト・プリズム)으로 처리 ⇨ 적의 턴에서 뒤에 있던 포치가 레드를 걷어차며 적 보스를 공격한다.

문제 21 의외의 결과

마리를 오른쪽으로 1칸, 왼쪽으로 7칸 이동시킨 다음 왼쪽을 보고 대기 ⇨ 토니가 마리에게 접근하면 댄싱 캣(ダンシングキャット) 3방으로 처리 ⇨ 이완은 접근용 공격밖에 없으므로 테이블을 사이에 두고 도망치면서 원거리 공격으로 처리한다.

문제 22 지령

대미지를 각오하고 전진해야 한다.

문제 23 연습이 아니야…

사아카는 움직일 수 있는 한 화면 오른쪽으로 이동, 키리시마는 사아카의 뒤로 가서 대기 ⇨ 키리시마는 오른쪽으로 1칸 이동후 방진기, 류참(流し斬り), 내려치기(打ち下ろし)후 왼쪽으로 방향 전환. 사아카는 앞으로 1칸 이동한 다음 오른쪽을 향해서 노래 4, 1칸 전진한다 ⇨ 키리시마가 검장 · 선(劍掌 · 旋)후에 앞으로 3칸 전진한다. 사아카는 노래 4로 공격한 다음 앞으로 1칸, 왼쪽으로 2칸 이동 ⇨ 사아카는 출구가 있는 방향으로 갈 수 있는 만큼 전진. 키리시마도 사아카의 뒤를 쫓아간다 ⇨ 사아카는 출구 바로 앞까지 이동, 키리시마는 사아카 뒤로 배치한다 ⇨ 다음 턴에서 사아카 탈출.

문제 24 사령

우몬은 1칸 전진하여 안쪽에 있는 구사녀(口裟女)와 오른쪽에 있는 심자(深き者)에게 각각 라이트버스터(ライトバスター)를 사용한다. 유키노는 오른쪽으로 1칸 이동한 다음 뒤를 돌아서 구사녀에게 낙뢰섬(落雷閃)을 사용. 아란은 오른쪽으로 1칸 이동한 다음 왼쪽을 보고 구사녀 3명에게 HardRain을 사용.

문제 25 가희

사아카, 앞으로 1칸 오른쪽으로 2칸 이동한 다음 노래 4로 왼쪽의 불량배 2명(세로로 있는 2명)을 쓰러뜨리고 뒤로 돌아서 대기하고, 히라사카는 앞으로 1칸 오른쪽으로 1칸 가서 노래 3으로 불량배 2명(가로로 있는 2명)을 쓰러뜨린 다음, 뒤로 돌아서 대기 ⇨ 히라사카는 제자리에서 가장 오른쪽에 있는 불량배와 가로로 있는 2명을 노래 3으로 공격하고 뒤로 1칸 이동, 사아카는 앞으로 2칸 오른쪽으로 1칸 이동하여 노래 4로 혼자있는 불량배를 공격한다. 그리고 방진기를 사용하여 나머지 2명을 처리한다.

문제 26 함정

후요가 왼쪽으로 1칸 이동한 다음 식귀에게 아삼단(鴉三段). 무라사메는 식귀에게 1보 전진하여 식귀와 식아에게 제녹접 · 자뇌(諸鹿蝶 · 紫雷) ⇨ 이조의 앞에 날아온 식귀에게 후요가 한번 더 아삼단.

문제 27 앞길을 방해하는 것

다이고, 앞으로 3칸 오른쪽으로 2칸 이동 후 왼쪽을 향해 대기, 코마키 앞으로 3칸 왼쪽으로 2칸 이동 후 오른쪽을 향해 대기 ⇨ 다이고 앞으로 5칸 이동 후 대기, 코마키 앞으로 2칸 왼쪽으로 4칸을 간 다음 오른쪽을 보고 대기 ⇨ 다이고 앞으로 3칸 왼쪽으로 2칸 이동 후 대기, 코마키 오른쪽으로 1칸 왼쪽으로 3칸, 왼쪽으로 1칸 이동 후 오른쪽을 보고 대기 ⇨ 다이고 오른쪽으로 5칸 이동 후 대기, 코마키 앞으로 4칸 오른쪽으로 1칸 왼쪽으로 1칸 이동 후 대기 ⇨ 다이고 앞으로 2칸 왼쪽으로 1칸, 오른쪽으로 1칸 이동 후 미들킥, 코마키 앞으로 1칸 이동 후 화룡 2번 사용.

문제 28 구출

무제한 턴이기 때문에 처음에만 잘 풀리면 쉽게 클리어 할 수 있다. 류는 앞으로 3칸 오른쪽으로 4칸 이동 후 왼쪽을 보고 대기 ⇨ 류 앞으로 8칸 이동 ⇨ 앞으로 1칸 이동 후 나선장, 앞으로 1칸 오른쪽으로 1칸 이동 후 활경(活勁), 히나노는 류의 오른쪽 옆으로 이동한다 ⇨ 히나노가 묘목(墓目)으로 류의 마비를 해독하고 류는 오른쪽으로 1칸, 왼쪽으로 1칸 이동 후 왼쪽을 향해서 발경, 그리고 왼쪽을 보고 대기한다. 히나노는 앞으로 1칸 이동 ⇨ 이후 류는 나선장과 발경으로 공격하면서 전진한다. 두 사람이 동시에 마비에 걸리지 않도록 주의하자.

문제 29 대사

히나노가 앞으로 1칸 전진, 청희(清姫) 2명을 각각 수월돌(水月突き)로 공격, 우몬이 앞으로 1칸 전진하여 굉전선풍륜(轟電旋風輪) ⇨ 우몬이 뒤를 향해서 수월돌을 사용한 다음 2칸 전진, 히나노가 뒤를 향해서 교(蛟)에게 수월돌, 1칸 전진하여 오른쪽을 향해 수월돌, 그리고 방진기를 사용하여 클리어.

문제 30 신상품 입하!

오른쪽 위, 왼쪽 위, 오른쪽 아래, 왼쪽 아래 순으로 쓰러뜨린다. 오른쪽으로 4칸 이동 후 왼쪽을 향해 용소인(龍遡刃) ⇨ 앞으로 1칸 전진하여 용소인, 앞으로 3칸 오른쪽으로 1칸 이동 ⇨ 비수팔상 후 뒤로 2칸 이동 후 오른쪽으로 향해 대기 ⇨ 앞으로 1칸 이동 후 왼쪽을 향해 용소인, 앞으로 2칸 오른쪽으로 1칸 ⇨ 앞으로 1칸 왼쪽으로 1칸 이동 후 비수십자, 왼쪽으로 1칸 이동 후 왼쪽을 향해 대기 ⇨ 앞으로 끝까지 이동 ⇨ 왼쪽으로 4칸 이동 후 왼쪽을 향해 용소인 ⇨ 앞으로 4칸 왼쪽으로 5칸 이동후 오른쪽을 향해 대기 ⇨ 비수십자 후 오른쪽 4칸 이동 대기 ⇨ 앞으로 5칸 이동 후 비수십자를 사용한다.

문제 31 일상다반사

마이코는 오른쪽으로 1칸 이동 후 니트로(ニトロ)사용. 그리고 왼쪽을 보고 턴 종료 ⇨ 미사는 살인귀 3명에게 빗크의 곤(バックの棍)을 2번 사용 후 왼쪽을 본다. 마이코는 아귀에게 너스플레이(ナースプレイ), 반귀혼에게 니트로 사용 ⇨ 마이코가 미사 앞에 있는 살인귀의 오른쪽으로 이동하여 방진기 사용, 미사는 밧크의 곤 ⇨ 다음은 반귀혼의 공격범위에 주의하면서 마이코가 니트로로 반귀혼을 처리하면 된다.

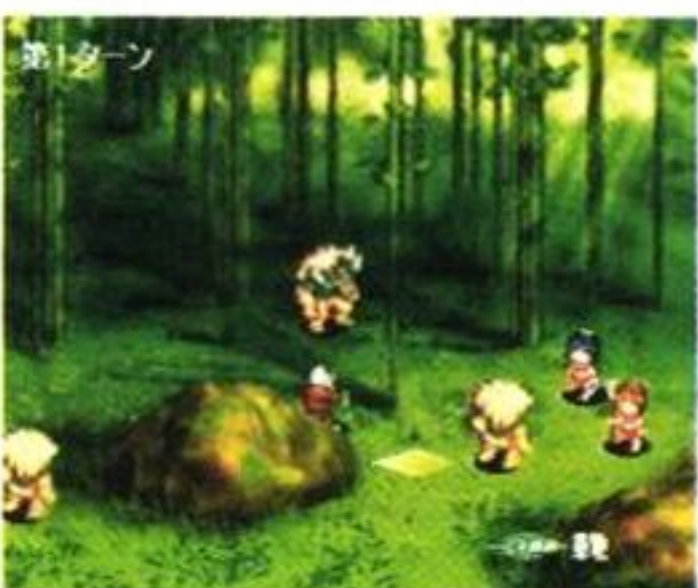
문제 32 암살자

쉬운 문제이다. 적의 공격범위에 주의하면서 암살자를 처리하면 된다.

문제 33 복수

그 자리에서 응익(鷹翼) ⇨ 2칸 전진하여 화엄종(華厳宗) ⇨ 분신은 부동연기법(不動練氣法)을 사용한 다음 뒤로 돌아서 앞으로 2칸 전진 후 화엄종.

문제 34 사명

유키노는 오른쪽으로 1칸, 다시 오른쪽으로 1칸 이동 후 뒤를 보고 병주부에게 수월돌 ⇨ 히나노는 병주부에게 오월우사(五月雨射) ⇨ 앞에 있는 병주부에게 수월돌 2번, 이단찌르기(二段雉ぎ) ⇨ 히나노, 유키노 앞으로 1보 이동하여 유키노와 같은 방향을 본다. ⇨ 유키노 히나노 앞으로 2칸 이동 후 수월돌 3발 사용, 히나노가 병주부에게 오월우사로 날려버린 다음 반귀혼도 쓰러뜨리고 2칸 앞으로 이동. 다음은 커다란 바위 주위를 돌면서 3마리를 처리한다. 일정한 패턴이 없기 때문에 매우 난이도가 높은 문제이다.

문제 35 구할 수 없는 혼

류, 앞으로 1칸 이동 후, 나선장(螺旋掌) ⇨ 무라사메가 무염(無炎), 앞으로 5칸 전진 ⇨ 미카도, 앞으로 3칸 오른쪽으로 1칸 이동 후 방진기 사용 ⇨ 무라사메 1칸 전진, 미카도는 무라사메가 있던 위치로 이동, 류는 앞으로 2칸 오른쪽으로 3칸 이동 ⇨ 미카도가 방진기 사용.

문제 36 절대절명

히나노가 사야카의 뒤로 이동 후 박쥐를 향해 활을 쏜다 ⇨ 사야카는 앞으로 2칸 이동, 날려 온 박쥐에게 노래 4를 2번 사용한다.

문제 37 경(徑)

류는 발경(發徑) 사용 ⇨ 다이고가 발경을 사용한 다음 앞으로 4칸 이동 ⇨ 류가 발경 ⇨ 쿄이치가 발경 ⇨ 류가 발경을 사용한다.

문제 39 사신

정해진 패턴이 없는 문제이다. 마리와 키사라기의 날려버리기 공격을 적절하게 사용해야 한다. 그리고 보스 주위에 있는 불을 날려서 방진기를 사용할 수 있는 위치가 되면 마리로 보스의 뒤로 이동하여 방진기를 사용한다.

문제 40 코스모 핑크 대핀치

매우 어려운 문제. 레드는 앞으로 3칸 전진 후 대기, 블랙은 앞으로 5칸 왼쪽으로 1칸 ⇨ 레드는 친위대(녹색)에게 코스모로보(コスモロボ) 사용 후 자신에게 코스모 힐링(コスモヒーリング), 블랙은 친위대(녹색)에게 검은 탄환(黒き彈丸), 도구인 수좌지남지옥(須佐之男之玉)을 친위대(갈색)와 박쥐가 동시에 맞도록 사용. 왼쪽으로 1칸 이동하여 황천신지옥(黃泉神之玉)을 친위대(황색)에게 사용 ⇨ 블랙은 오른쪽으로 1칸 이동 후 뇌신지옥(雷神之玉)을 친위대(청색)에게, 수신지옥(水神之玉)을 친위대(적색)에게, 화신지옥(火神之玉)을 교석남(鮫潟男)에게 사용한다. 레드는 1칸 전진하여 박쥐(HP가 없어진 것)에게 코스모로보를 사용한다. 블랙은 앞으로 이동한다 ⇨ 블랙은 핑크의 정면으로 전진하여 태청신단(太清神丹)을 사용, 레드는 계속 앞으로 전진 ⇨ 블랙은 구각환(九角丸)을 사용, 블랙과 레드로 박쥐 백작을 감싸고 방진기를 사용한다.

문제 41 삶과 죽음의 사이에서

앞으로 1칸 왼쪽으로 2칸 이동 후 왼쪽을 향해 대기 ⇨ 앞으로 1칸 오른쪽으로 3칸, 오른쪽으로 1칸 이동 후 대기 ⇨ 앞으로 6칸 이동 후 대기 ⇨ 앞으로 5칸 이동 후 대기 ⇨ 앞으로 1칸 왼쪽으로 3칸 이동, 왼쪽으로 1칸 이동 후 대기 ⇨ 뒤로 1칸 오른쪽으로 1칸 이동 후 노래 3으로 암주(闇の珠) 앞에 있는 인형을 처리한다 ⇨ 앞으로 2칸 이동 후 노래 3으로 암주를 파괴한다.

문제 42 명성

쿄이치가 1칸 전진 후 대기, 다이고는 그 자리에서 미들킥 후 앞으로 1칸 오른쪽으로 1칸 이동 후 대기. 쿄이치는 1칸 전진한 다음 제수상단, 2칸 전진한 다음 제수상단. 다이고가 앞을 향해서 발경.

문제 43 척각

후요는 앞으로 2칸 왼쪽으로 2칸 이동 후 대기, 미카도는 대기하고 턴을 종료한다.

문제 38 사자(死者)의 무리

앞에 있는 좀비를 순서대로 Bull' sEye 3발 사용 ⇨ 앞의 좀비(녹색)와 앞에 있는 좀비(갈색)에게 Bull' sEye ⇨ 좀비(녹색)에게 QuickDraw로 날아 온 좀비도 함께 처리, 1칸 전진한다 ⇨ 앞에 있는 좀비(녹색)에게 QuickDraw, 앞에 있는 좀비(보라색)에게 QuickDraw, One Hall Shot 후 대기 ⇨ 한 칸 앞에 있는 좀비(청색)에게 QuickDraw, 앞에 있는 좀비 2마리에게 QuickDraw.

문제 44 기(技)

효고(본체)가 2칸 전진한 다음 발경, 미부는 왼쪽을 향해 공아, 1칸 전진한 다음 공아 ⇨ 효고(분신)는 앞으로 1칸 오른쪽으로 1칸 이동 후 왼쪽을 보고 대기 ⇨ 미부는 그 자리에서 공아, 효고(분신) 1칸 전진한 다음 발경, 마지막에 다이고(본체)는 1칸 전진한 다음, 미부는 오른쪽으로 3칸 이동하고 방진기를 사용하여 스테이지 클리어.

문제 45 삼색의 날개

아오이는 왼쪽으로 5칸 이동, 마리는 앞으로 4칸 이동 후 오른쪽을 보고 대기, 아란은 오른쪽으로 4칸 이동 후 왼쪽을 보고 대기 ⇨ 아오이는 앞으로 4칸 이동, 마리는 오른쪽으로 5칸 이동 후 뒤를 보고 대기, 아란은 앞에 있는 염룡(炎龍) 2마리에게 프리즈쇼트(フリーズショット) 사용 ⇨ 마리는 빙룡 3마리에게 듀미너스 레이(デュミナスレイ)를 사용한 다음 오른쪽으로 한 칸 이동하고 대기, 아오이는 앞으로 4칸 왼쪽으로 1칸 이동 후 대기 ⇨ 아오이는 지하드(ジハード)를 사용, 마리는 흑룡 2마리에게 듀미너스 레이 2번 사용 ⇨ 아오이는 지하드, 마리는 흑룡에게 듀미너스 레이 2발 사용 ⇨ 아오이는 지하드 사용.

문제 46 새로운 힘

다이고가 중인(황색)에게 미들킥, 코이치는 앞으로 2칸 오른쪽으로 1칸 이동 후 제수상단 ⇨ 다이고가 날아 온 중인(갈색)에게 미들킥 ⇨ 코마키는 앞으로 2칸 오른쪽으로 2칸 이동 후 대기, 아오이는 왼쪽으로 2칸 오른쪽으로 4칸 이동하여 방진기 ⇨ 아오이는 지하드 사용.

문제 47 검으로 연결된 끈

류는 앞으로 5칸 이동 후 귀(鬼)에게 협음당신(脇陰身)을 사용, 왼쪽으로 1칸 이동 후 오른쪽을 향해 대기. 키리시마는 앞으로 9칸 오른쪽으로 1칸 이동하면 귀신의 대각선 위치에 있어야 하고, 코이치는 귀신의 3칸 앞으로 이동 ⇨ 류는 흡혈귀에게 발경, 키리시마는 왼쪽으로 1칸 이동 후 귀신에게 팔상참(八相斬り), 코이치는 흡혈귀와 박쥐 사이에서 귀경(鬼經) ⇨ 키리시마와 류로 박쥐를 감싸고 키리시마가 방진기를 두 번 사용한다.

문제 48 명현의 정상

키사라기가 앞에 있는 흑룡에게 비수십자, 그 두 마리에게 무라사메가 염무, 코이치가 그 자리에서 왼쪽 흑룡에게 지습청안(地褶り靑眼), 무라사메의 뒤로 이동, 미부는 앞으로 2칸 이동 후 풍아 2번과 수월축을 사용한다.

문제 49 결전! 악의 비밀기지!!

블랙은 왼쪽으로 1칸, 다시 왼쪽으로 1칸 이동 후 뒤를 보고 대기, 핑크는 블랙의 오른쪽으로 앞을 보고 대기, 레드는 블랙의 왼쪽으로 이동하여 대기 ⇨ 원군인 아란은 독규장군(毒達將軍)의 앞으로 배치하고 레드는 왼쪽으로 1칸, 다시 왼쪽으로 1칸, 블랙은 앞으로 2칸 오른쪽으로 1칸 이동하여 방진기인 멕시칸 빅뱅어택(メキシカンビックバンアタック)을 사용하고, 아란은 최대한으로 오른쪽 위로 이동한다. 레드와 핑크로 독규장군을 감싸고 빅뱅 어택 ⇨ 아란은 오른쪽에서 사체박사(死體博士)의 옆으로 이동한다 ⇨ 아란의 Bull'sEye 2방으로 왼쪽의 사체박사를 이동시켜서 방진기를 사용한다. 류가 배후에서 사용하면 된다.

문제 50 우정

히나노가 정면의 풍리(風狸)에게 방해하기(立ち引き)를 2번 사용하고 오른쪽으로 돌아서 뇌수에게 이본사(二本射ち), 유키노는 왼쪽으로 돌아서 뇌수에게 수월돌, 3칸 앞으로 걸어가서 흡혈귀에게 수월돌, 코마키는 히나노의 옆에서 왼쪽을 보고 대기한다 ⇨ 코마키는 궁반(弓返り)으로 풍리를 쓰러뜨리고 다시 궁반으로 뇌수를 처리한다. 히나노는 이본사로 코마키 앞에 있는 흡혈귀를 쓰러뜨리고 오른쪽으로 1칸 이동하여 왼쪽을 보고 대기, 유키노는 수월돌로 흡혈귀를 쓰러뜨리고 히나노와 코마키의 사이로 이동, 코마키는 지식단(地息丹)으로 유키노를 회복 ⇨ 히나노가 풍리에게 방해하기 2발, 코마키는 궁반으로 풍리를 처리하고 지식단으로 자신을 회복, 유키노는 수월돌과 하단찌르기로 뇌수 2마리를 처리 ⇨ 유키노는 하단찌르기로 뇌수를 쓰러뜨린다. 나머지는 방진기로 처리하자.

오메가 부스트

OMEGA BOOST

▶장르: 3D슈팅 ▶제작사: SCEI ▶발매일: 4월 22일 ▶발매가: 5,800엔

3D슈팅 게임의 조용한 혁명

오메가 부스트

화려하다는 말이 가장 잘 어울리는 SCEI의 야심작 「오메가 부스트」. '360도 신감각 슈팅'이라는 새로운 장르를 표방하는 게임답게 기존의 슈팅 게임에서는 볼 수 없었던 새로운 연출과 상쾌한 스피드감, 그리고 360도 전 방향을 넘나드는 자유도를 느낄 수 있다. 자! 이제 애니악의 반란을 막기 위한 장대한 모험을 떠나보자!

게임 버튼 설정

- ■방향키: 기체의 이동
- ■셀렉트: 시점 변경
- ■□: 공격
- ■×: 공격
- ■△: 부스트
- ■○: 부스트
- ■L1: 스캔
- ■L2: 필살기
- ■R1: 정지
- ■R2: 플레이 화면과 반대의 시점

타이틀 화면

- 일반적인 스토리 모드
- 트레이닝 모드. 기본 조작 등의 연습이 가능하다.
- 한번 이상 클리어한 존을 다시 플레이할 수 있다.
- 자신의 플레이를 다시 살펴볼 수 있다.
- 게임을 세이브하거나 로드한다.
- 순위를 확인하는 모드
- 여러 가지 설정을 바꿀 수 있다.

플레이 화면 설명

① 바이퍼 부스트 게이지
② 라이프 게이지
③ 록온 레이저 게이지
④ 레이더
⑤ 현재 스코어
⑥ 자신의 기체 레벨
⑦ 현재 스테이지
⑧ 난이도
⑨ 등장한 적의 수와 격추율
⑩ 현재 존에서의 플레이 시간

게임 시스템 설명

플레이 시점

이 게임에는 자기 후방 시점과 조정석 내부의 자기 전방 시점의 두 가지 시점이 있다. 이러한 시점 변환은 게임 진행중에 셀렉트 버튼으로 바꿀 수 있다.

가장 무난한 플레이 시점

현장감은 뛰어 나지만 약간은 어려운 시점

레벨업

각 스테이지를 클리어하기 위해서는 레벨업이 반드시 필요하며 일정한 수준 이상의 레벨이 되지 않으면 스테이지를 클리어하기가 점점 힘들어진다. 클리어 타임과 적 격추율에 의해 산출되는 어빌리티 포인트로 캠페인 모드에서 이 포인트가 40(레벨B) 이상이면 스테이지 클리어후 자신의 기체를 한 단계 레벨업시킬 수 있다

레벨에 따른 변화

레벨	벌칸위력	레이저의 위력	최대 록온수	적까지의 도달시간	필살기
1	5	25	6	1:20	×
2	6	30	7	1:20	×
3	7	35	7	1:20	○
4	8	40	8	1:3	

리플레이 모드

이 게임의 백미라 할 수 있는 모드로 게임 플레이에서는 볼 수 없었던 자신의 플레이 과정을 여러 각도에서 살펴볼 수 있다. 이 모드를 통해서 자신의 플레이 스타일을 관찰하여 랭크 S에 도전해보도록 하자.

카메라가 자신의 기체를 중심으로 선회한다

카메라가 자신의 기체를 향해 고정. 일정한 시간이 지나면 이동한다

카메라가 자신의 기체 뒤쪽에서 따라온다

콕피트 내에서 자기 전방을 향해 고정한다

C3의 반대. 즉 카메라가 자기 기체의 전면을 찍으며 이동한다

카메라가 자신의 기체를 뒤따라오는 모드.즉 플레이 할 때와 같은 시점

카메라를 수동으로 조작한다

C1에서 C6이 일정시간 간격으로 자동으로 변화한다

트레이닝 모드

이 게임의 특징인 스캔 버튼을 비롯해서 각종 조작에 익숙해지기 위해서는 트레이닝 모드를 거칠 필요가 있다. 이 트레이닝 모드에는 별도의 트레이닝용 스테이지가 준비되어 있으며 스테이지를 클리어하면 소요시간 등 자신의 플레이 내용을 평가해준다.

트레이닝 모드도 나름대로의 재미가 있다

- LESSON 1: 레이더에 주의하며 스캔 버튼으로 정확한 방향을 향해 모든 적을 파괴.
- LESSON 2: 소혹성의 표면에 있는 모든 적을 파괴.
- LESSON 3: 플레이어를 쫓아오는 적을 파괴.
- LESSON 4: 진로상에 배치되어 있는 마크를 몸으로 부딪쳐 파괴.

스테이지 클리어 후

스테이지를 클리어하면 일반적인 점수 이외에도 여러 가지 결과 등에 따라서 보너스가 주어 진다. 보너스 대상이 되는 것은 파일럿 어빌리티(랭크)와 남은 라이프, 그리고 부스트 게이지의 잔량 등으로 이들은 모두 점수로 가산된다.

점수 가산 방법

랭크 보너스

랭크	노멀	하드
S	32000	64000
A	16000	32000
B	8000	16000
C	4000	8000
D	2000	4000

게이지 보너스

게이지	노멀	하드
라이프	×4	×8
VMAX	×1	×2

랭크

각 스테이지를 클리어하면 클리어 타임과 적 격추율에 따라서 S, A, B, C, D 다섯 단계의 랭크가 주어진다. 이때 랭크를 B이상 받아야만 기체가 레벨업하게 되므로 반드시 B이상의 랭크를 받도록 하자.

S랭크를 노려라!

공격 수단별 가산 방법

발칸히트
발칸히트시 + 5

최대 록온시
최대 록온수×80

콤보히트
추격중인 레이저 수×640

라이프 회복

다음 존으로 넘어가기 전에 남아 있는 라이프가 어느 정도 회복되는데 노멀모드와 하드모드에 따라 그 회복량이 다르다.

라이프회복 포인트
노멀: 1/8 + 남은 라이프 1/2
하드: 1/8 + 남은 라이프 1/4

게임 종료시

컨티뉴

컨티뉴로 게임을 플레이할 경우, 게임이 끝났던 존의 처음부터 시작하게 되며 라이프는 해당 존을 시작했을 때의 라이프와 같다. 그러나 노멀 모드의 경우, 같은 존에서 두 번이상 컨티뉴를 하면 라이프와 부스트가 최대치가 된 상태에서 시작된다.

파일럿 칭호

게임이 끝나거나 모든 존을 클리어하면 지금까지 존에서 얻은 파일럿 어빌리티가 전부 표시된다. 또한 해당 점수와 게임 오버시의 상황 등을 총합산하여 100점 만점을 기준으로 얻어진 결과를 16분할해서 칭호가 주어진다.

당신의 칭호는?

파일럿 칭호표

순위	칭호	순위	칭호
1	BERRY	9	KING ABYSS
2	OMEGA ZEUS	10	QUEEN ABYSS
3	OMEGA HADES	11	ROOK ABYSS
4	ENIAC MANIA	12	PAWN ABYSS
5	GALACTIC MAESTRO	13	MODEL PILOT
6	GALACTIC REVOLUTIONNARY	14	COUNTRY VIP
7	GALATIC WARRIOR	15	GREEN DECORATION
8	GALATIC MAGICIAN	16	DRUNKARD MARCH

S랭크를 얻기 위한 기본 전술

데모 스트레이션 모드의 활용
이 게임에는 랭크S를 받았을 때의 플레이를 보여주는 데모 스트레이션 모드란 것이 있다. 일단 한번 클리어한 스테이지는 언제라도 리플레이 모드에서 볼 수 있으므로 자신의 랭크가 좀처럼 오르지 않을 때에는 이 모드에서의 플레이와 자신의 플레이와 비교해면서 다음 플레이시에 참고하도록 하자.

데몬스트레이션 모드를 잘 활용하자!

레이더를 항상 주시
게임이 시작되면 가장 먼저 확인해야 할 것이 바로 화면 좌측 하단에 있는 레이더로 적이 나타나면 '캡틴' 이라는 여성의 목소리와 함께 레이더에 방향이 표시된다. 게임 초반에는 스캔 버튼만으로 충분히 대응할 수 있지만 사방에서 계속 적이 등장하는 게임 후반에 들어가면 레이더를 먼저 확인하고 적이 나오는 위치 등을 파악한 후, 신속하게 대처하는 습관을 가져야 한다.

화면 좌측 아래의 레이더에 주목하자

레이저와 발칸의 특성을 파악
상위랭크를 얻기 위해서는 레이저와 발칸의 특성을 잘 파악해서 사용하는 것이 중요하다. 레이저는 정확한 명중률을 자랑할 뿐만 아니라, 사용하기도 쉬워서 메인 무기로 자주 사용되지만 착탄까지의 시간이 길고 연사가 안된다는 단점을 가지고 있다. 발칸은 레이저의 위력에 가려 빛(?)을 보지 못하는 무기이지만 호밍 기능을 가지고 있어서 레이저처럼 록온을 할 필요가 없다. 따라서 근거리에서 빠르게 다가오는 적에게 아주 효과적이다.

발칸의 최대 매력은 연사가 가능하다는 것

레이저는 록온 기능을 가지고 있다

스캔 기능의 사용
오메가 부스트의 가장 큰 특징은 스캔 버튼에 의한 적의 포착이다. 이것은 화면 좌하단부에 있는 레이더가 적을 탐지했을 때 스캔 버튼 하나만으로 자신의 기체를 가장 가까운 곳에 있는 적 방향으로 자동선회시키는 것이다. 스캔 버튼을 계속 누르고 있으면 적이 있는 방향을 향해서 이동할 수 있지만 계속 누를수록 정밀도가 점차 낮아지므로 이 기능을 너무 과신하는 것은 좋지 않다.

정지 버튼과 부스트 버튼을 활용
게임 진행시 조작을 하지 않더라도 기체가 조금씩 전진하는데 이때 정지버튼(R1)을 누르면 기체를 정지시킬 수 있다. 이 기능은 몸으로 돌진해오는 적을 피하거나 적과의 거리를 유지할 때 주로 사용된다. 부스트 버튼(△)의 경우, 적과의 거리를 좁히거나 적의 공격을 피할 때 사용되는데 게임 후반에는 긴급회피용으로 자주 사용되므로 초반에 그 사용법을 확실히 익혀 두는 것이 좋다. 이외에도 부스트 버튼을 사용해서 고속 전진하면 그만큼 적의 출현도 빨라지므로 클리어 시간을 단축하는데 상당한 도움이 된다.

부스트는 여러 용도로 사용된다

적을 레이더로 확인

스캔으로 포착

레이저 록온!

레이저와 발칸으로 적을 공격

급정지

정지 버튼을 누르고 있는 상태에서 이동은 부스트 버튼을 사용하는 것을 말한다. 게임 후반부에 들어가면 정지 상태로 있는 편이 유리할 때가 있는데 이러한 경우, 정지 버튼을 누른 상태에서 부스트로 이동하도록 하자.

적을 향해 돌진하다가…

급정지한다

처음에는 조금 번거로울지 몰라도 일단 익숙해지면 아주 편리하게 사용할 수 있다.

바이퍼 부스트의 적절한 사용

일정한 레벨에 도달하면 L2버튼으로 필살기, 즉 바이퍼 부스트를 사용할

화려한 연출의 바이퍼 부스트

수 있게 된다. 이 바이퍼 부스트를 사용하면 적에게 돌진하여 큰 대미지를 줄 수 있지만 한번 사용하면 적을 무찔러서 게이지를 조금씩 회복해야만 한다. 스테이지 중에는 바이퍼 부스트가 없으면 클리어하기 힘든 스테이지도 있으므로 다음 존을 염두해두면서 사용하는 것이 좋다.

캠페인 모드 공략

스토리

때는 가까운 미래, 인류는 그들의 생활권을 우주의 머나먼 곳까지 확대시킨다. 그러던 어느 날, 네트워크상의 컴퓨터들이 반란이 일으켜 인류는 큰 위기를 맞이하게 된다. 대인(對人) 반란 분자(分子)에 의한 지구 공격이 계속 되던 중, 인류는 이들에게 대항할 수 있는 유일한 기동병기인 '오메가 부스트'를 제작한다. 이 병기에 탑승한 레스터 중위는 반란 분자의 수도자인 알파 · 코아의 공격을 막으면서 혹성?(이터)에 있는 시간터널을 돌파하여 과거로 향한다. 목표는 다름아닌 알파 · 코아의 존재 원인이 되었던 인류 최초의 컴퓨터 애니악(ENIAC)이 제작된 1946년 미국 필라델피아였다.

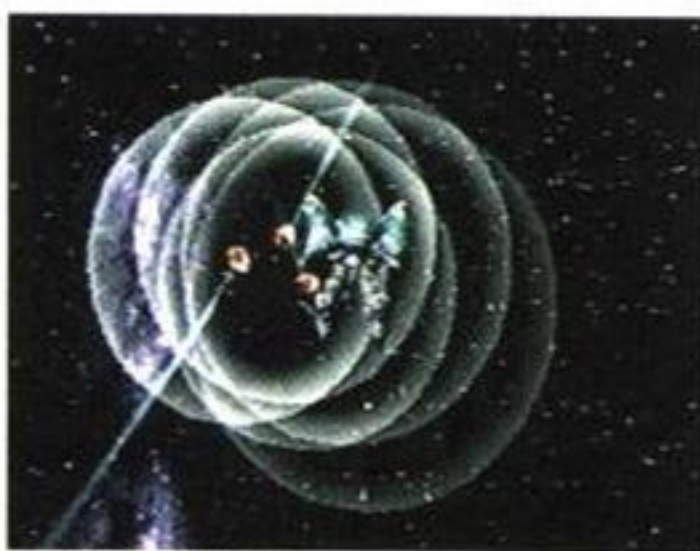
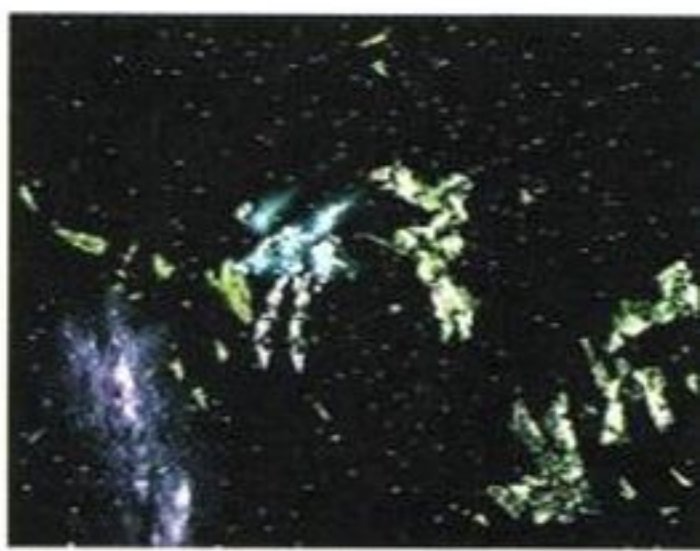
각 스테이지 클리어 조건

기본적인 구성은 각 스테이지(존)에 있는 보스를 쓰러뜨리면 다음 스테이지로 넘어 가는 스테이지의 클리어 타입이다. 시스템 난이도가 그리 높지는 않지만 진행해 나갈수록 난이도가 점차 올라가므로 초반에는 적을 착실히 무찔러서 레벨업을 해나가도록 하자.

1st Zone

적 출현패턴

(트보스×5)-(트보스×5)-(트보스×5)-(트보스×6)-(트릴급(중간 보스)-(웜무스(보스))

첫 번째 스테이지인 만큼 그다지 어려운 점은 없으며 게임의 조작법이나 감각 등을 확실히 익힐 수 있다. 우선 스캔 버튼을 사용해서 적 격추율 100%를 노리자. 중간 보스까지는 별 어려움 없이 진행할 수 있을 것이다. 이번 존에서

100%를 노려라!

로봇 크레이들을 확실이 처리하자

주의할 점은 중간 보스를 격파하면 그 안에서 6대의 로봇 크레이들이 등장한다는 것이다. 이들은 대부분 놓치기 십상이므로 중간 보스를 무찌르면 잠시 그 자리에서 대기하고 있다가 이들이 등장하면 록온 레이저로 처리하도록 하자.

중간 보스

아스테로이드형 공간 이동 대포 드릴급

이 존의 중간 보스는 자신의 주위를 운석으로 둘러싸고 있다. 이 보스의 약점은 중심부에 있는 셔터로 이 셔터가 열리기 직전에 부스트 대시로 적 바로 앞까지 접근한 다음, 운석을

피해서 셔터를 록온하자. 그리고 셔터가 열리는 순간에 록온 레이저를 발사한 다음, 적의 공격을 아슬아슬(?)하게 피하면서 발칸으로 공격하자. 이러한 패턴을 반복하면 쉽게 클리어할 수 있다.

부스트를 사용하여 접근

셔터가 열리는 순간이 찬스!

보스

원반형 중급 부유 기동요새 제 14호 월무스

월무스는 그냥 클리어하는 것이 목적일 경우에는 큰 문제가 없지만 S랭크를 얻으려고 한다면 상당히 까다로운 상대이다. 월무스는 적기를 무한대로 발진시키는데 일단은 부스트를 사용해서 위쪽으로 올라가자. 위쪽에서 스캔하면 아래쪽에 공격을 할 수 있는 원형 부분이 생기는데 이곳을 노리면 월무스를 공격하면서 동시에 등장하는 적기를

목표는 이곳이다

한가운데를 노려도 된다

어느 정도 커버할 수 있다. 이외에도 부스트를 사용하여 한가운데를 노려서 적기가 나타나기 전에 격파하는 속전속결의 방법도 있다.

2nd Zone

적 출현패턴

(메데×5)-(메데×5)-(메데×5)-(메데×5)-(메데×5)-(메데×5)-(메데×5)-(H102형 로켓×1)
(H102형 로켓×3)-(삼게월(중간 보스)-(베타부스트(보스))

이번 존은 이전보다 적의 공격이 보다 맹렬해지지만 난이도 자체는 그다지 높지 않다. 오히려 S랭크를 받기가 1st Zone보다 훨씬 수월하다. 이전과 마찬가지로 스캔과 록온으로 적을 모두 격파하자. 어느 정도 진행하면 로켓이 등장하는데 이것을 격파하면 안에서 위성

모두 격파하자

로켓 안에서 등장하는 5대의 위성

5대가 등장한다. 그러나 로켓은 2개의 파트로 구성되어 있으므로 나머지 로켓을 먼저 격파한 다음, 위성을 뒤쫓아가서 격파하자.

중간 보스

우주 스테이션 삼게월

중간 보스인 삼게월은 앞쪽 선단에 격납고를 가지고 있는데 이 격납고를 그냥 남겨두면 모쥴러가 등장하므로 아주 번거로워진다. 게다가 이 모쥴러를 놓치면 격추율이 내려가므로 앞쪽 상자 모양의 파츠부터 우선 공격하도록 하자. 이 파츠를 파괴하면 적은 전투불능상태가 되므로 나머지는 간단히 무찌를 수 있다.

목표는 여기다

넌 이미 죽었어!

이곳을 노려도 된다

보스

베타부스트

베타부스트는 내구력과 공격력이 비교적 약하지만 움직임이 아주

빠르기 때문에 스캔으로 뒤쫓아가 근접전으로 신속하게 승부를 지어야 한다.

뒤쫓아가면서 록온 레이저 공격

접근전으로 승부를 내자

3rd Zone

적 출현 패턴

(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×)5-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(해리형 트릭키 쿠로×3)-(세로프×13)×(세로프×5 하드시에는 9)-(세로프×3)-(헬바르처)-(펜테마고라(보스))

이번 존에서 가장 중요한 것은 스캔의 사용이다. 초반부터 적기 세로프 편대가 엄청난 속도로 다가온다. 일단 원거리 스캔을 한 다음, 록온 레이저를 발사하는 동시에 스캔을 취소하자. 스캔 버튼을 계속 누르고 있으면 곧이어 등장하는 다음 적에게 대응할 수 없기 때문이다. 스캔하고 록온 레이저 발사, 그리고 곧바로 다음 적을 스캔하는 식으로 공략해 나가자. 세로프 편대에 이어 등장하는 적은 트릭키 쿠로인데 내구력이 높은 것도 아니고 공격력 역시 강하지 않다. 이들을 느긋하게 상대하다 보면 13대의 세로프가 나타난다. 대개 트릭키를 상대하다가 세로프들을 놓쳐 버릴 수 있으므로 트릭키는 등장하자마자 재빨리 파괴하도록 하자.

세로프는 놓치기 쉽다

쿠로는 신속하게 처리하자

이것을 놓치지 말자

중간 보스

프로텍트 노이드 헬바르처

이번 중간 보스는 변신 로봇인 헬바르처로 비행 형태로 있을 때는 별 문제가 없지만 로봇 형태로 변신하면 엄청나게 많은 미사일을 뿌려댄다. 그러므로 비행 형태로 있을 때에는 스캔으로 뒤쫓아가서 레이저와 발칸으로 공격하자. 로봇 형태시 발사하는 미사일은 호밍 능력을 가지고 있으므로 부스트를 사용해서 이를 피한 후, 레이저와 발칸 공격으로 승부하자. 헬바르처와는 거리를 두지 않는 편이 좋으며 접근전으로 신속하게 승부를 내자.

스캔으로 뒤쫓아가 공격한다

접근전으로 승부하자

보스

항모 테마고라

이번 보스는 아래쪽에서 뿌려대는 미사일과 위쪽에서 발사하는 레이저의 두 가지 패턴으로 공격해온다. 일단 보스가 등장하면 부스트를 사용해서 아래쪽으로 이동하자. 아래쪽에서 보스를 스캔한 후, 레이저로 계속 공격하다 보면 미사일을 마구 발사하기 시작한다. 이때 다시 부스트를 사용해 위로 올라가

아래쪽에서 공격

위쪽에서 공격!

서 위쪽을 스캔하고 공격을 가하자. 어느 정도 공격하면 테마고라는 레이저로 공격하기 시작한다. 다시 부스트를 사용해서 아래쪽으로 내려와 아래쪽을 스캔 공격, 이런 식으로 몇 번 반복하다 보면 테마고라를 무찌를 수 있다.

4th Zone

적 출현 패턴

(지노네×5)-(지노네×5)-(지노네×5)-(지노네×5)-(지노네×10)-(구론×3)-(구론×3)-(구론×3)-(구론×3)-(구론×5)-(미베이)-(루큘러)-(인치웜(보스))

이번 존은 정지 버튼의 활용이 아주 중요하다. 맨처음 등장하는 적 지노네는 기체에 달라붙어 자폭을 시도하므로 주의하자. 일단 게임이 시작되면 정지 버튼을 누른 다음, 적을 멀리에서 스캔해서 적 1~2대를 록온하면 레이저를 발사하자. 나머지는 발칸으로 공격하자. 여기서 중요한 것은 적을 눈으로 확인하지 말고 일단 레이더에 포착되면 스캔한 후, 곧바로 록온 해야 한다는 점이다. 지노네는 스피드가 상당히 빠르게 때문에 눈으로 확인했을 때에는 이미 플레이어 앞까지 와 있기 때문이다. 지상에서 공격하는 구론은 레이더로 포착, 스캔을 해도 사막안에 들어가 있을 때에는 공격이 통하지 않는다. 그러므로 일단 눈으로 지상의 움직임을 확인하면 스캔하지 말고 구론이 지상으로 나오는 순간 스캔한 다음, 발칸으로

멀리서 록온 후 발칸으로 공격

사막의 움직임을 확인하자

발칸 공격!

공격하자. 전 스테이지를 통틀어 S 랭크를 받기 가장 쉬운 스테이지가 4th Zone이다.

중간 보스

거미형 보스 미베이

거미처럼 생긴 미베이는 강력한 촉수로 공격해오는데 일단 이 촉수만 조심하면 공략에 별 어려움이 없다. 미베이에게 대미지를 주기 위해서는 머리를 공격하는 수밖에 없지

촉수를 조심하자

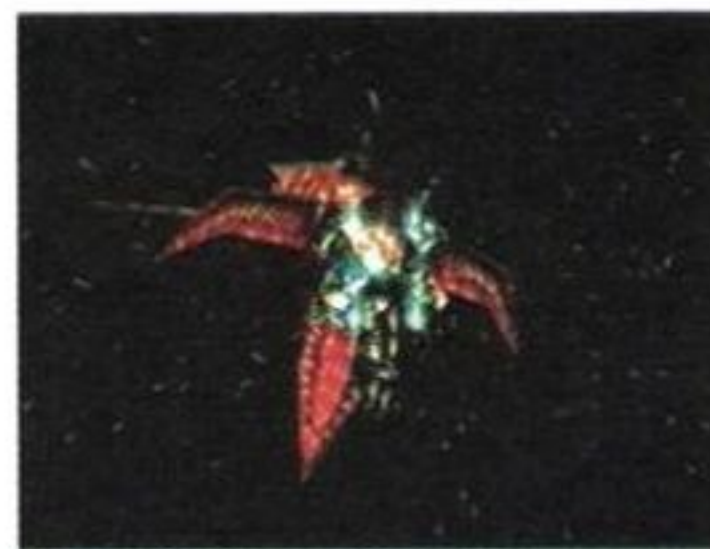
스캔해서 발칸을 연사한다

만 촉수 때문에 공격하기가 힘들다. 이럴 때는 어느 정도의 대미지를 각오하고 촉수에 잡힌 다음, 스캔해서 발칸을 연사하는 방법도 있다.

중간 보스

생선형 보스 루큘러

루큘러는 특별한 공격법 없이 오로지 몸으로만 돌진해온다. 일단 루큘러가 사막안으로 들어가면 기다리고 있다가 밖으로 나오는 순간에 스캔해서 레이저와 발칸으로 공격하자. 이때 사막에서 나오는 순간, 머리로 공격해오는 것을 주의해야 한다. 특히 루큘러가 사막안에 있을 때 스캔하고 있으면 기체가 루큘러를 향하고 있기 때문에 이 공격에 당할 확률이 커진다. 따라서 스캔 버튼은 루큘러가 사막에서 나온 후에 사용하도록 하자.

루큘러가 밖으로 나올 때는 머리 공격을 조심하자

그 외에도 어려운 점이 없다

보스

이동식 자원 채굴선 인치웜

보스인 인치웜은 어둠속에서 다양한 공격을 해온다. 우선 보스의 위치를 놓치지 않도록 항상 신경을 쓰자. 보스가 쏘는 레이저의 빛을

확인했으면 그쪽 방향을 스캔하고 레이저와 발칸으로 공격하자. 인치웜은 원거리에서 레이저만 난사해도 쉽게 클리어 할 수 있지만 그렇게 하면 상위 랭크를 얻기 힘드므로 접근전으로 상대하자. 접근전시 특히 주의해야할 공격은 변형후에 발사하는 2종류의 레이저 공격이지만 인치웜을 중심으로 선회하면 쉽게 피할 수 있다. 인치웜은 다리쪽보다는 머리쪽을 노리는 것이 보다 큰 대미지를 줄 수 있다.

높은 곳에서 떨어지는 레이저 공격에 주의하자

이 공격은 피하기 어렵다

머리쪽을 공격하자

5th Zone

적 출현패턴

(벽×6)-(벽×6)-(벽×6)-(후방×6)-(후방×6)-(벽×6)-(후방×6)-(후방×6)-(중간 보스)-(벽×6)-(보스)

이번 존에서 가장 중요한 것은 자신의 라이프 관리이다. 적의 공격보다도 지형에 부딪쳐서 입는 대미지가 더 크기 때문이다. 게임을 처음 시작하면 벽쪽에서 적 6대가 등장한다. 이들은 벽에 붙어서 움직이지 않지만 굉장히 빠르게 지나가기 때문에 놓치기가 쉽다. 일단 6대를 전부 스캔한 후, 레이저로 처리하자. 다음에는 기둥 몇 개가 장애물로 등장하는데 여기에 부딪히면 대미지는 크지 않지만 바로 이어서 등장하는 적을 파괴할 수 없으므로 신경을 써야 한다. 어느 정도 진행하면 뒤에서 적기가 등장하는데 앞으로 오기를 기다렸다가 발칸으로 전멸시키자. 곧이어 뒤쪽에서 적기가 등장하는데 이번에는 선제 공격을 해오므로 레이더가 반응하면 바로 스캔한 후 재빨리 공격하자. 어느 정도 진행하다가 벽에 있는 적을 전부 공격하면서 진행하다 보면 중간 보스가 등장한다.

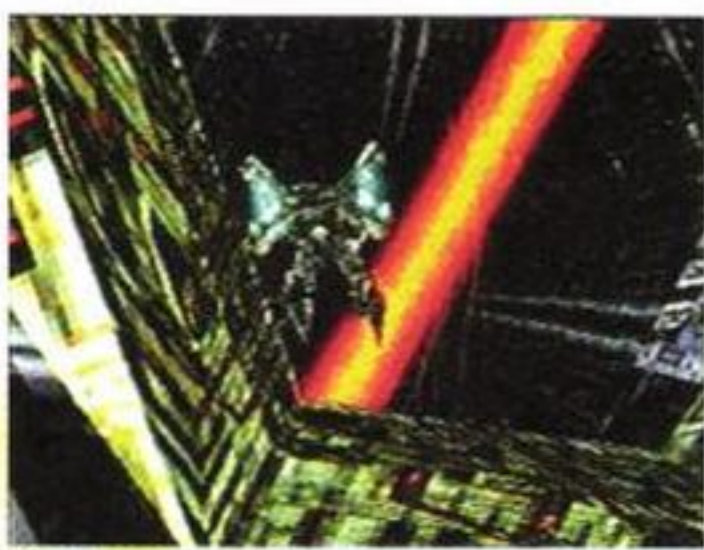
첫 번째 장애물

이곳은 미리 록온 레이저로 처리하자

이 게임의 최대의 난관

중간 보스

이 중간 보스는 중심을 집중적으로 공격해서 공격의 핵심을 끊어야 한다. 집중 공격으로 가운데 레이저 볼(?)을 차단시키면 이번에는 보스 전체가 돌진해온다. 일단 스캔 기능으로 기체를 보스에게 향하게 하자. 그런 다음, 돌진해올 때 정확히 그 사이로 통과하고 다시 스캔한 후, 록온 레이저로 공격하는 식으로 몇 번 반복하면 파괴할 수 있다. 그러나 너무 시간을 끌면 보스가 사라져버리므로 상위 랭크를 노리는 플레이어는 빠른 시간내에 처치하도록 하자.

레이저 볼(?)부터 처리하자

이 사이로 빠져 나가자

보스

이 존의 보스는 거미 형태의 괴물로 양쪽 터널에 달라붙어 여러가지 공격을 시도해온다. 가장 기초적인 공격은 각 다리에서 발칸을 발사하는 것으로 부스트로 피해주기만 하면 된다. 벽을 타고 선회하면서 공격을 해오기도 하는데 공격범위가 그다지 크지 않으므로 쉽게

회피할 수 있다. 어느 정도 대미지를 입히면 거대한 레이저로 공격을 해오는데 이 공격이 시작되기 전에 머리부분이 붉게 빛나기 시작하면 무조건 피하자. 벽 사이드를 타고 날리는 공격과 정면 레이저 공격을 같이 해오는 경우, 보스를 스캔한 다음, 정가운데서 보스의 레이저만 살짝 피하면서 발칸과 레이저로 공격하자.

6th Zone

적 출현패턴

(적기×9)-(적기×5)-(적기×7)-(적기×7)-(적기×7)-(적기×7)-(적로봇×3)-(적로봇×3)-(적로봇×3)-(적로봇×4)-(적로봇×3)-(적로봇×3)-(적로봇×3)-(적함대×15)-(중간 보스)-(보스)

이번 존부터는 적들이 사방에서 정신없이 공격해오는데다가 속도가 굉장히 빨라서 놓치기가 쉽다. 처음에 등장하는 적기는 스캔한 후, 록온 레이저 공격과 동시에 발칸을 난사한 뒤, 스캔을 취소하고 다음 적을 스캔하는 식으로 물리치자. 다음에 등장하는 적 로봇은 어느 정도 사고 능력을 가지고 있지만 공격력과 내구력이 약하고 움직임도 느리므로 충분히 전멸시킬 수 있다. 로봇들을 전부 파괴하면 중간 보스를 포함한 적 함대들이 등장한다. 중간 보스는 이 함대들을 전부 처리하기 전까지는 공격이 먹히지 않으므로 스캔과 록온을 반복해서 차례대로 무찌르자.

사방에서 공격 해온다

적 함대 등장!

록온한 후, 한 대씩 처리하자

중간 보스

적 함대

일단은 장기전을 각오해야 한다. 엄청난 포 공격을 가해오지만 알고 보면 상당히 단순한 패턴을 가지고 있다. 일단 우리쪽 기체를 확인한 후, 일제히 공격해오는데 속도가 상당히 느리므로 계속해서 레이저로 공격하다가 적 레이저가 보이기 시작하면 옆으로 살짝 선회하면서 공격하자. 이 녀석은 죽기 직전에 거대한 레이저를 발사하므로 레이더가 반응하면 부스트를 사용해서 긴급 회피하자.

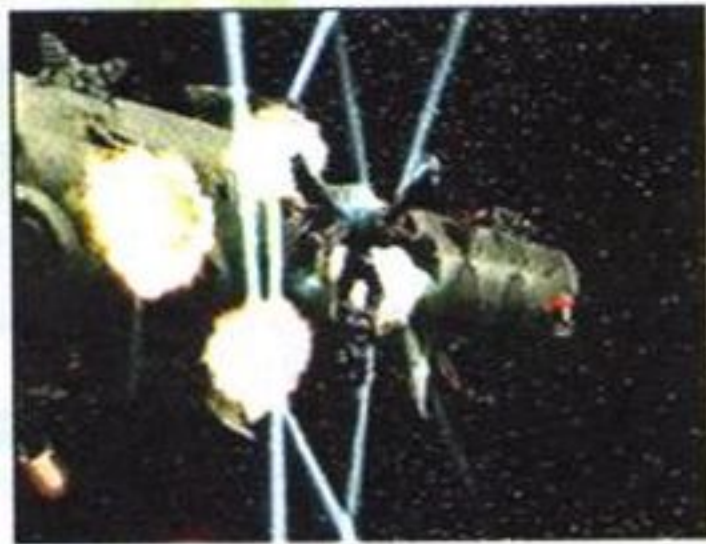
록온 공격

옆으로 살짝 회피하면서 공격하자

방심하지 말자!

보스

물고기 타입의 보스

이번 보스는 엄청난 속도의 레이저로 공격해 온다. 일단 정면에서 공격하기 시작하면 부스트를 사용해서 보스에게 접근한 다음, 옆으로 돌아가 스캔하고 록온 레이저 공격을 가하자. 만일 도망가기 시작하면 뒤따라가 다시 옆쪽으로 돌아가서 공격을 하자. 꼬리가 완전히 날아가고 머리만 남으면 레이저를 난사하기 시작하는데 이 공격은 일정한 패턴을 가지고 있다. 이때는 부스트로 보스에게 접근해서 약간 위쪽에 위치해 있으면 공격을 피할 수 있다.

정면 승부는 피하자

뒤따라다니면서 공격한다

이 정도 방향이면 적의 공격을 피할 수 있다

7th Zone

적 출현패턴
(적×1+3)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1+3)-(적×1+3)-(적×4)-(지상×5)-(지상×4)-(지상×4)-(적×4)-(중간 보스)-(보스)

3대의 로봇를 품은(?) 적은 부스트를 사용하여 아래쪽에서 스캔해서 한꺼번에 날려 버리자.

이들은 파괴되기 전에는 사라지지 않으므로 여유를 가지고 공격할 수 있을 것이다 그 다음에는 적기가 짧은 간격으로 10대가 빠른 속도로 공격해 온다. 이들은 대부분 놓치기가 쉽지만 정지 버튼을 누른 상태에서 레이더의 반응을 확인하면서 차례대로 공격하면 된다. 그 다음 적은 지상에서 빨간 불을 밝

적 기체와 한꺼번에 처리하자

제자리에서 정지한 후, 스캔 버튼을 이용해서 무찌르자

저 멀리 빛이 보이는가?

히면서 다가오는데 이쪽에서 먼저 부스트를 사용해 접근한 다음, 발칸 공격으로 해치우자.

중간 보스

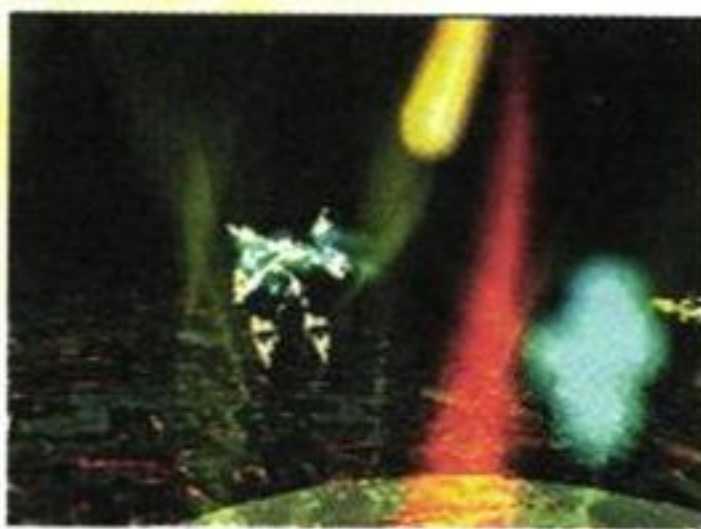
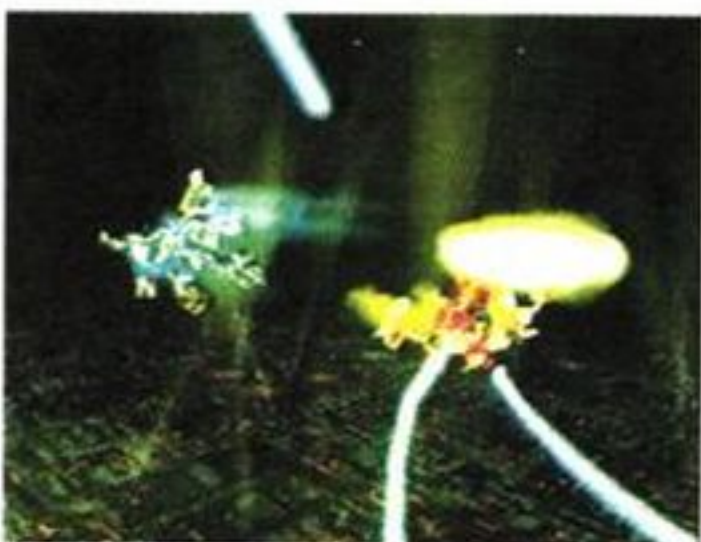
바이크형 기체

이번 보스는 바이크(자전거) 형태로 플레이어를 향해 마구 돌진해 온다. 일단 멀리서 정지한 후, 스캔 레이저를 발사하자. 가까이 다가오면 양날개 빔사이로 살짝 회피하고 스캔해서 공격하자. 이런 식으로 3번만 반복하면 보스를 클리어할 수 있다. 이때 양 바퀴가 로봇으로 변신해서 공격해오므로 모든 레이저를 록온해서 없애버리자.

공격을 가하면서 회피하자

엄청난 내구력을 자랑한다

보스

이번 보스의 공격은 위력이 아주 세지만 패턴이 비교적 단순하다. 발칸 난사의 경우, 대부분 일직선상의 공격이므로 위아래로 방향만 틀어줘도 피할 수 있으며 공중에서 떨어지는 빔은 보스를 중심으로 회전하면 피할 수 있다. 강력한 레이저를 발로 찰 때도 있는데 이 공격은 호밍능력이 뛰어나므로 부스트를 사용해서 회피하자. 이 녀석은 죽기 직전에 이쪽으로 돌진해오는데 부스트를 사용해서 뒤도 돌아보지 말고 도망가자.

공중에서 떨어지는 빔을 피하면서 접근

이 공격은 부스트를 이용해서 회피하자

재빨리 도망치자!

8th Zone

적 출현패턴
(보스)-(보스)

이번 존은 다른 존과는 달리 보스급 캐릭터 2대만 등장한다. 가장 높은 난이도를 가진 존이기 때문에 레벨업에 한번이라도 실

패했다면 클리어하기가 상당히 힘들 것이다.

보스 1

일단 방어는 생각하지 말고 공격만을 생각하자. 공격력은 그다지 강하지 않지만 엄청난 내구력과 빠른 회복력을 가지고 있기 때문에 타임 오버에 걸리기 쉽다. 일단은 스캔을 사용해서 계속 따라다니면서 레이저로 공격하자. 어느 정도 공격하면 몸통이 분리되는데 이때 이 보스 등뒤에 달린 붉은 삼각형의 파츠를 집중적으로 공격하면 된다. 그리고 언제라도 보스 뒤로 갈 수 있도록 준비를 해두고 분리하기 시작하면 스캔 기능을 풀고 정지 버튼으로 고정한 다음, 발칸을 연사하자. 그러나 레벨이 낮으면 아무리 공격해도 다시 회복하지만 바이퍼 부스트를 사용할 수 있으면 한방에도 보낼 수도 있다.

스캔을 이용해서 뒤따라가며 록온 공격

분리했을 때가 기회다! 이곳을 노리자

바이퍼 부스트를 잘 이용하면 한방에 보낼 수 있다

보스 2

이전 보스를 클리어했다고 하더라도 아직 관문이 하나 더 남아 있다. 두 번째 보스는 공격력은 아주 미약하지만 내구력이 상당히 강해서 제한 시간내에 클리어하기는 아주 힘들다. 따라서 이번 보스는 레이저와 발칸으로 열심히 공격하는 수밖에 다른 방법이 없다.

시간만 많다면 문제될 것이 없을텐데…

Last Zone

적 출현 패턴
(보스)-(보스)-(보스)

드디어 마지막 존이다. 마지막 스테이지이라서 그런지 이제까지와는 비교할 수 없을 정도로 강력한 보스가 3대나 등장한다.

보스 1

첫 번째 보스는 레이저를 그냥 반사해버리므로 발칸만으로 공격하자. 어느 정도 공격을 가하면 자신의 주위에 수정처럼 생긴 방어막을 만드는데 이 상태에서는 보스에게 대미지를 전혀 줄 수 없다. 이때는 레이저로 방어막을 딱 하나만 남기고 모두 처리한 다음, 발칸으로 보스를 집중적으로 공격하자. 만일 하나 남은 방어막이 깨지면 모든 방어막을 다시 만들어낸다.

레이저 공격은 모두 반사시킨다

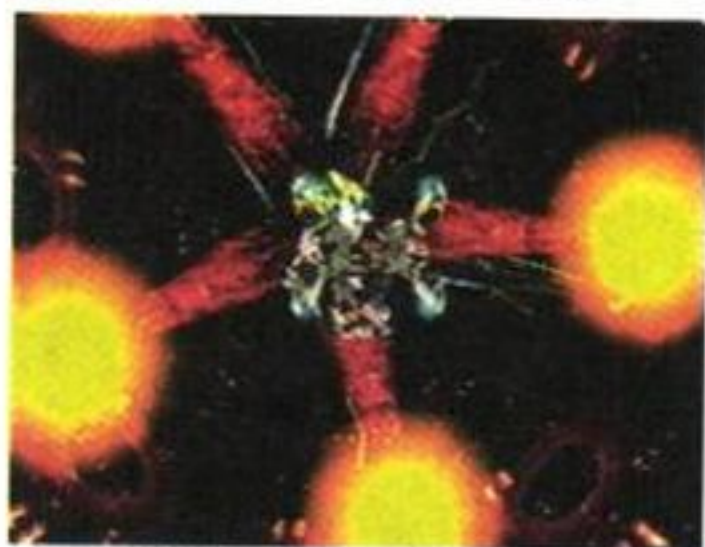
방어막은 1개만 남기고 모두 부수자

보스 2

두 번째로 등장하는 보스는 6번째 존에서 등장했던 물고기 타입의 보스이다. 하지만 이전과는 다른 막강한 파워와 내구력을 자랑한다. 처음에는 지느러미에서 다양한 패턴의 공격을 해오는데 레이저와 발칸을 이용해서 모든 지느러미를 파괴하면 정면에서 직접 공격해 온다. 여기서 입을 열었을 때, 입안의 수정을 집중적으로 공격하자.

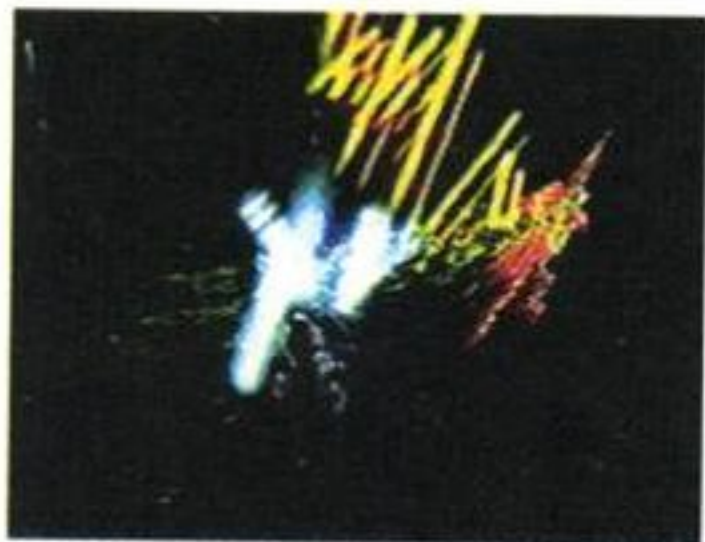
막강한 공격력을 자랑한다

피하면서 입안의 수정을 노리자

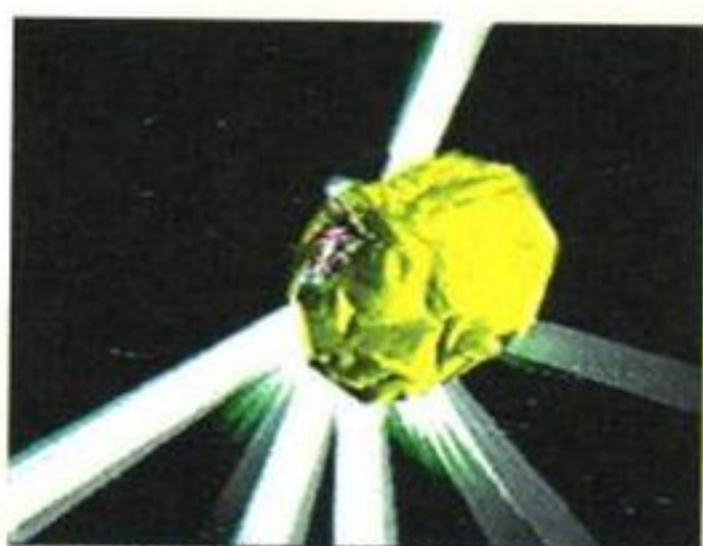
단, 레이저는 반사시키므로 주의해야 한다. 이 녀석에게 대미지를 많이 입히면 돌진하면서 공격해오는데 이때는 그 틈사이로 피한 다음, 스캔 버튼을 사용해서 재빨리 방향을 바꾸어 빠져 나와야 한다.

돌진 공격은 정확한 타이밍으로 들어가고…

스캔으로 방향을 바꾼 후, 빠져 나오자

보스 3

드디어 마지막 보스이다. 이번 보스도 다양한 패턴으로 공격해 오지만 정해진 패턴이 있으므로 이것만 익히면 쉽게 클리어할

마지막 보스 다운 공격

일단 사라지면 부스트로 도망가자!

이런 형태의 공격을 주의

뭐하는 거냐?

수 있다. 직선상의 발칸 공격은 쉽게 피할 수 있으며 호밍 능력을 가진 빔은 선회해서 회피할 수 있다. 어느 정도 대미지를 입히면 갑자기 사라졌다가 뒤쪽에서 나타나 레이저를 발사하는데 일단 모습이 사라지면 부스트로 회피하도록 하자.

엔딩

마이크로 조사 장치

에니악 내에 진입

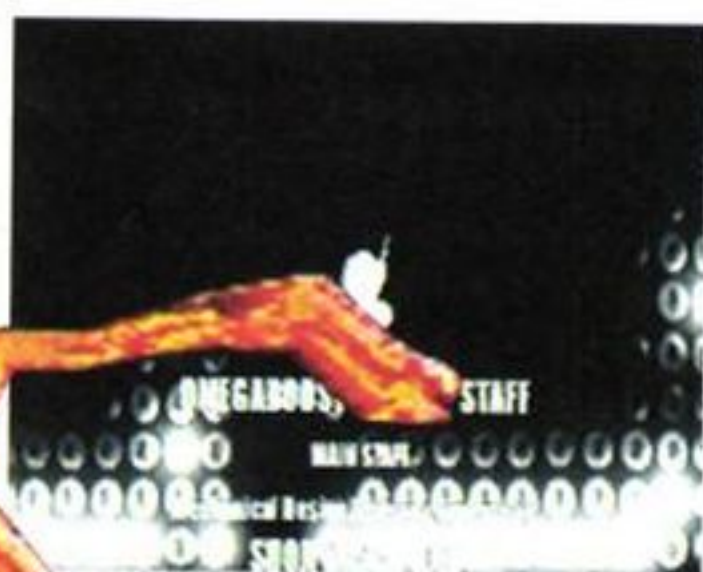
섹터 클리어 알파 코아의 윌스

의 존재를 확인

스위치 파넬을 해석중

"감염 튜브" 스캔 타겟 록온

"튜브" 교환 가능

이 "튜브에서 인류와 컴퓨터의 공생의 역사가 시작될 것 입니다.

공략을 마치고

솔직히 그다지 기대하지 않았던 작품이었는데 이 정도일 줄은 몰랐다. 다루기 쉬운 조작법에 적당한 난이도까지 상당히 밸런스가 잘 맞춰져 있다. 복잡한 무기나 교환 파츠도 없다. 이래저래 알기 힘든 데이터나 인터페이스도 없다. 믿어야하는 것은 오직 자신의 공간지각능력뿐이다. 독 파이터라는 것이 바로 이런 것이 아닐까하는 생각이 든다.

PS메모리 카드 스티커

도쿄 마인 학원 이벤트 갤러리